PC Games
Wissen, was gespielt wird





2 EXKLUSIV-DEMOS AUF DVD:

TROPICO 2 HOMEPLANET

€ 4,99 04/03
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

20 SEITEN EXTRA-HEFT

Die neuen Referenzen

13 SEITEN MEGATESTS + INTERAKTIVE VIDEO-TESTS + RACE-DRIVER-DEMO

Freelancer
DTM Race Driver

VORSCHAU UND VIDEO

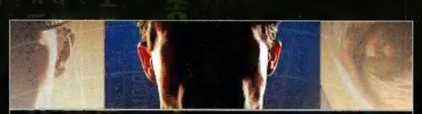


ENTER THE MATRIX

DIE MEGA-PREVIEW:
Waffen, Gadgets, Autos

DAS 8-MINUTEN-VIDEO:
Mit Interviews, Making-of und rasanten Spielszenen!

DIE GAMEPLAY-SENSATION?
Mix aus Max Payne 2, GTA 4 und Tekken 5?



28 SEITEN TIPPS & TRICKS

Schritt für Schritt erklärt: Mit verblüffenden Lösungen!

TIPPS: C&C GENERALS ONLINE
Die fiesen Taktiken der Profis: So schlagen Sie zurück!

TIPPS: SIM CITY 4 & UNREAL 2
Profi-Tipps für Bürgermeister & Komplettlösung

04
4 191278 204996

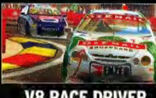
AUF DVD: 10 Demos, 16 Videos, 34 Updates und Hardware-Treiber sowie jede Menge Spieler-Tools



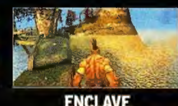
2 EXKLUSIV-DEMOS



TROPICO 2 + HOMEPLANET
Voll spielbar: Aufbau-Strategie + SciFi-Action



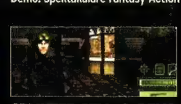
V8 RACE DRIVER
Demo: Mit zwei Autos und Strecken



ENCLAVE
Demo: Spektakuläre Fantasy-Action



PRAETORIANS (MULTI)
Demo: Römer-Schlachten im Netz



SPLINTER CELL: 2. DEMO
Jetzt mit drei spielbaren Missionen

16 VIDEOS & TRAILER



HOTWARE GAMES



Phantom Crash
Prickelnde Action für Deine Xbox

55.-



je 45.-

Die Siedler Platin Edition
Alles was es zum Thema Siedler gibt in einer Box

I.G.I. 2 - Covert Strike
Die Fortsetzung des beliebten Actionthrillers



je 29.-

Shadow of Memories
Das spannende Abenteuer nun auch für Deinen PC

Nascar Racing 2003 Season
Besser, schneller, rasanter





24.-

Wickie und die starken Männer - Ein schlauer Plan
Zum zweiten Male erfreut Wickie die Kinderherzen auf dem PC

Spielehits zum Bestseller-Preis

je 10.-

BestSeller Diablo II

BestSeller Herrscher des Olymp Zeus

BestSeller Arcanum

Online-Shopping:





www.buch.de

MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER
55116 Mainz, 06131-232514



26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Uelzen, 0581-9088-0
37574 Einbeck, 05561-9495-0
38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0

Duttenhofer
97070 Würzburg, 0931-3095-0

dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

EDEKA
Music Shop
83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.I., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-77228375715

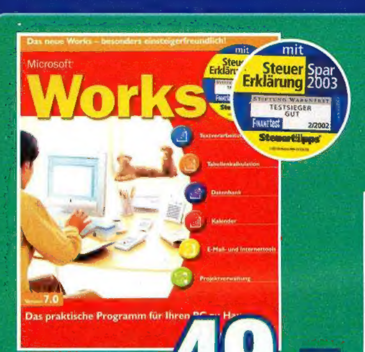
Elektro Elsässer
71065 Sindelfingen, 07031-877071



Globus SB-Warenhäuser
02977 Hoyerswerda, 03571-68-230
06112 Halle, 0345 -5820-0
07554 Gera-Trebnitz, 0365 -43720-0
07751 Isserstedt, 036425-55-0

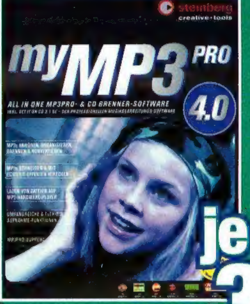
08538 Weischlitz /Plauen, 037436-29-0
18184 Roggentin, 038204-65-0
35582 Wetzlar Dutenh., 0641-9234-0
55453 Gensingen, 06727-910-0
55743 Idar-Oberstein, 06784-80-0
56112 Lahnstein, 02621-176-0
56856 Zell, 06542-708-0
63607 Wächtersbach, 06053-806-0
66130 Güdingen, 0681-8767-0
66333 Völklingen, 06898-2008-0
66424 Homburg Einöd, 06848-601-0
66606 St.Wendel, 06851-803-0
66740 Saarlouis, 06831-179-0
68753 Waghäusel-Wiesent, 07254-986-0
84453 Mühldorf, 08631-603-0
92421 Schwandorf, 09431- 732-0
94447 Plattling, 09931-955-0
99195 Mittelhausen, 0361 -7448-0
99198 Linderbach, 0361-4270-0

HOTWARE SOFTWARE



49.-

Microsoft Works 7.0
Das "kleine" Office für zu Hause





je 39.-

My MP3 Pro 4.0
Erstelle Dein eigenes Musikarchiv

GameJack 3
Kopiert einfach alles

ULEAD
Ulead DVD PictureShow DCS2
FotoBrennerei
Ihre Diashow auf CD & DVD für DVD-Player und TV

FotoBrennerei
Digitale Fotos perfekt auf CD gebrannt

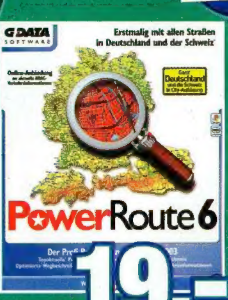
49.-

KLICK &WIN 3x **WISO Sparbuch 2003 www.HOTWARE.de**

DUDEN
Korrektor 2.0
Die Rechtschreibung für MS Word
→ Rechtschreibprüfung
→ Grammatikprüfung
→ Netzwerkfähig
NEU! Version 2.0

Duden Korrektor 2.0
Nie wieder Rachtschreibfehler ;-)

24.-



19.-

PowerRoute 6
Routenplanung quer durch Europa



14.-

T@x 2003 Standard
Verschenke keinen Cent



01662 Meisen, 03521-408660
01968 Senftenberg, 03573-363617
06847 Dessau, 0340-540040
06667 Leißling, 0 34 43-33 75-0
07318 Saalfeld, 03671-5363
07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0
07749 Jena, 03641-46810
08371 Glauchau, 03763-7797-0
09244 Lichtenau, 037208-8040
10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160
12555 Berlin-Köpenik, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0
14513 Teltow, 03328-3342-0
15234 Frankft./Oder, 0335-66386-0
15745 Wildau, 03375-5652-0
18442 Stralsund, 03831-4780
21339 Lüneburg, 04131-243050
31141 Hildesheim, 05121-53258
31789 Hameln, 05151-60820
40215 Düsseldorf, 0211-384180
41462 Neuss, 02131-66193-0
42103 Wuppertal, 0202-49300-0
42283 Wuppertal, 0202-250660
45768 Marl, 02365-92497-0
46414 Rhede, 02872-7172
46047 Oberhausen, 0208-6565-252
46485 Wesel, 0281-98408-0
47166 Duisburg, 0203-544010
49751 Sögel, 05952-1214
50181 Bedburg, 02272-91120
51373 Leverkusen, 0214-830420
51465 Bergisch Gladb., 02202-1888-0
51643 Gummersbach, 02261-918510
55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
56626 Andernach, 02632-2532-0
59494 Soest, 02921-665203
59557 Lippstadt, 02941-10648
63820 Elsenfeld, 06022-61780
65549 Limburg, 06431-91930
67663 Kaiserslautern, 0631-57086
68766 Hockenheim, 06205-2043-30
77656 Offenburg, 0781-91350
93053 Regensburg, 0941-58623-0
97076 Würzburg, 0931-20024-0
97318 Kitzingen, 09321-13290
97816 Lohr, 09352-800410
97877 Wertheim, 09342-9618-0
97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
99817 Eisenach, 03691-8250-0

expert
R&K Markt • Dinslaken
46539 Dinslaken, 02064-4149-0

novo
30880 Laatzen, 0511-87954-0
33689 Bielefeld, 05205-992-0
40880 Ratingen, 02102-4504-0
44809 Bochum, 0234-9533-0
45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
49078 Osnabrück, 0541-9415-0
65555 Limburg, 06431-951201

RATIO
28816 Stuhr, 0421-87151-0
32584 Löhne, 05731-781-0
31655 Stadthagen, 05721-983-0
34225 Baunatal, 05665-9996-0
48155 Münster, 0251-696-0
54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer
40880 Ratingen, 02102-434040
Klumpe Elektronic
49757 Werlte, 05951-2664

Telepoint
FOTO• TV• HIFI VIDEO• ELEKTRO
26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nüttermoor, 0491-92566-0

TOP 3 MARKT
97080 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten. Preise in Euro.


Seid Netz miteinander!
Mit dem Netzwerk kommst sogar Du klar! Tom
AB APRIL IM HANDEL!
Jetzt vorbestellen!
CeBIT
HANNOVER
12. – 19. 3. 2003
Besuchen Sie uns in Halle 15, Stand C 34
MicroLink™ dLAN
€ 129,90*
MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*
* unverbindl. Preisempfehlung
Netzwerk und Internet aus der Steckdose ;-)
Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung.
So funktionierts: DSL- oder ISDN-Modem mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung. Ausführliche Infos unter www.devolo.de
• HomePlug-Adapter für die Datenübertragung über das Stromnetz
• Die optimale DSL- oder ISDN-Verlängerung in jeden Raum eines Hauses
• Keine neuen Kabel, kein Bohren, kein Dreck!
• Kinderleichte Installation
• Übertragungsraten von bis zu 14 Mbit/s über das hauseigene Stromnetz
• Abhörsicher durch DES-Verschlüsselung
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Comtech, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, ProMarkt, Karstadt, Masters, MediMax, PC Spezialist, RED ZAC, Schaulandt, www.alternate.de und www.amazon.de
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt!
devolo
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen
Analoge Modems
Industriemodems
ADSL-Modems
Router & Switches
Netzwerkadapter



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER



Vollgas, Vollmond, Volontär

Mittwoch | 12. Februar 2003

Als erstes Spielemagazin hat PC Games eine DVD-Version angeboten, zunächst im Abo, dann am Kiosk. Derzeit arbeiten wir an einem umfassenden Facelifting der Scheibe. Dazu brauchen wir Ihr Feedback: Was gefällt Ihnen, was weniger, was taugt die Menü-Oberfläche, welche zusätzlichen Features und Inhalte wünschen Sie sich? Schreiben Sie uns einfach unter dvd@pcgames.de oder per Post an die Redaktionsadresse unter dem Stichwort „DVD-Frühlingsputz". Unter allen Einsendungen, die uns bis Ende März erreichen, verlosen wir drei PC-Spiele nach freier Wahl (vergessen Sie daher Ihren Absender nicht).

Freitag | 14. Februar 2003

Konkrete Kaufberatung, aufwendige Benchmark-Messungen im Labor, praxiserprobte Tuning-Tipps: Durch die Kooperation mit unserem Schwestermagazin **PC Games Hardware** lesen Sie viele Tests und Insider-News vorab in PC Games. Diese Angebote möchten wir ausbauen und suchen daher einen Volontär, der unser Hardware-Team verstärkt. Alle Details zu dieser Ausbildung finden Sie auf der PC-Games-Website.

Samstag | 15. Februar 2003

Was ist die Matrix? Gute Frage. Mit Verschwiegenheitsvereinbarungen und drakonischen Strafandrohungen bremst die Filmfirma Warner Bros. die Berichterstattung zu **Matrix: Reloaded** (startet im Mai) generalstabsmäßig aus. Das betrifft auch das Spiel zum Film – zwar wurde uns das Spiel bereits im Januar vorgeführt, doch erst ab heute darf berichtet werden, und zwar mit handverlesenen Bildern. Auf Seite 40 startet der große Vorabbericht zu diesem Mega-Projekt; ein gutes Vierteljahr verbleibt noch, um von der Top-Lizenz ein Top-Spiel zu kredenzen. Dass Sie bei PC Games schon jetzt bewegte Szenen aus **Enter the Matrix** sehen, ist einer Über-Nacht-Aktion unserer wackeren DVD-Crew zu verdanken: Weil das entscheidende Videoband erst wenige Stunden vor Redaktionsschluss eintrifft, werden Sichtung, Schnitt, Übersetzung und Vertonung in buchstäblich allerletzter Minute gestemmt. Statt zu roten Pillen greifen wir lieber zu roten Bullen in Dosenform.

Mittwoch | 19. Februar 2003

Nie war das PC-Games-Testcenter so informativ wie seit der Ausgabe 03/03. Doch das Plus an Service ist zugegebenermaßen nicht mehr ganz so selbsterklärend wie bisher. Weil uns viele Fragen dazu erreichen, erläutern wir die Vorzüge und Besonderheiten des neuen Systems ab Seite 62. Unter der E-Mail-Adresse testcenter@pcgames.de beantworten unsere Tuning- und Testlabor-Profis Dirk Gooding, Bernd Holtmann und Sascha Pilling Ihre Detailfragen auch gerne persönlich.

Freitag | 21. Februar 2003

Es ist lange her, dass ein Spiel aus dem Genre Motorsport Spiel-des-Monats-Weihen erreicht hat. In diesem Monat ist es wieder so weit: **DTM Race Driver** überzeugt uns sowohl durch die erste ernst zu nehmende Story in einem Rennspiel seit langem, zum anderen ist **Race Driver** schlichtweg eine hervorragende Simulation. Die Konkurrenz ist wie schon im Vormonat nicht ohne: das übergalaktische **Freelancer**, die anspruchsvollen Taktikspiele **Blitzkrieg** und **Praetorians**, die Spionage-Ballerei **I.G.I. 2** und der **Rainbow Six**-Ableger **Raven Shield**.

Montag | 24. Februar 2003

Spaßige Aufbau-Strategie für Feierabend-Piraten und Weltraum-Action satt bieten Ihnen die beiden spielbaren Exklusiv-Demos, die Sie in diesem Monat auf den DVDs von PC Games finden: **Tropico 2** ernennt Sie zum Statthalter einer gemütlichen Seeräuber-Siedlung (beachten Sie dazu auch das Interview auf Seite 38) und in **Homeplanet** dringen Sie in Galaxien vor, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat.

Einen schönen März und viel Spaß beim Spielen und Schmökern wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

DIRK GOODING

... musste sich vor der Veste feste in seine Weste packen: Den winterlichen Temperaturen trotzend, besuchte er die **Far Cry**-Macher in Coburg, die den Auftakt für unsere neue Serie „Made in Germany" bilden. Blicken Sie hinter die Kulissen auf Seite 28 und auf DVD.

THOMAS WEISS



... lässt sich inzwischen nur noch mit „Captain, mein Captain" ansprechen – kein Wunder nach über 100 Multiplayer-Partien C&C Genrals, die er mit David, Petra und dem Tipps & Tricks-Team ausgefochten hat. Aber: Gegen Davids GBA haben seine Amis nur selten eine Chance.

RAINER ROSSHIRT



... begrüßte 20 langjährige PC-Games-Leser zu einem exklusiven Blick hinter die Kulissen: Layout, DVD, Hardware – keine Abteilung wurde ausgelassen, keine Frage blieb unbeantwortet. Chance verpasst? Macht nichts – die nächste Rossi-meets-Leser-Aktion folgt in Kürze.

Inhalt 4/2003

Aktuelles

News

Wussten Sie, dass im fränkischen Coburg die wohl stärkste Konkurrenz von id Software zu Hause ist? Der Auftakt unserer neuen Serie stellt Ihnen die Macher von **Far Cry** vor.

Mit Westwood schloss eines der berühmtesten Entwicklungsstudios seine Pforten. Wie konnte es für die erfolgsverwöhnten **C&C**-Macher so weit kommen?

Vorschau

Strategie

Action

Warcraft 3: Frozen Throne

Groß, größer, **Frozen Throne:** Blizzard bringt im Sommer 2003 ein Add-on zu **Warcraft 3**, das bis zum Platzen voll ist mit neuen Features, Einheiten und Missionen. Wir sagen Ihnen alles, was Sie wissen müssen.

Abenteuer

Sport

Test

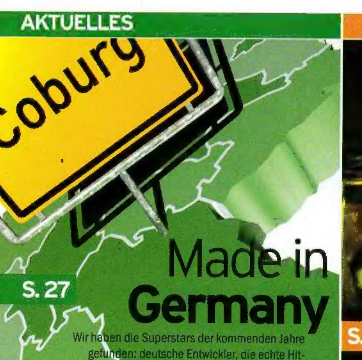
PC-Games-Einkaufsführer

Spiel des Monats

Strategie

Action

AKTUELLES



S. 27

Made in Germany

Wir haben die Superstars der kommenden Jahre gefunden: deutsche Entwickler, die echte Hit-Spiele produzieren. Der Auftakt dieser Artikelserie stellt Crytek aus dem fränkischen Coburg vor.

VORSCHAU



ENTER THE MATRIX

S. 40

Das PC-Spiel nicht zum Kinofilm – aber nur wer das Spiel kennt, wird den Film komplett verstehen. Lesen Sie, wie Regisseur und Entwickler dieses ungewöhnliche Konzept verwirklichen wollen.

TEST



Auf der Rennstrecke kocht das Adrenalin, im Fahrerlager ebenfalls. Mittels einer spannenden Hintergrundgeschichte schaffte es Codemasters tatsächlich, das Genre der Rennsimulationen neu zu erfinden.

S. 64

DTM Race Driver



Freelancer

Epische Schlachten, ein riesiger Weltraum, volle Handlungsfreiheit – kaum ein Spiel hat höhere Erwartungen geweckt als die SciFi-Oper **Freelancer**. Leider kann es nicht alle selbst gesteckten Zeile erreichen.

Abenteuer

Sport

Tipps & Tricks

Komplettlösung/Spieletipps

Kurztipps

Hardware-Hilfe

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

News

Test

Grafikkarten

Während alle Welt auf AMDs Athlon 64 wartet, kommt der neue Athlon XP 3000+ in den Handel. Wir verraten Ihnen, ob sich die Anschaffung lohnt.

So bringen Sie Ihren Spiele-PC ins Schwitzen: 3DMark 03 ist das erste 3D-Testprogramm für die neuen DirectX-9-Grafikkarten! Was es kann? Wir haben es getestet!

Service

TEST

S. 76

Praetorians

Europatournee antik: Auf Caesars Spuren tüfteln sich Taktiker mit den römischen Legionen von der Schweiz bis nach England, Spanien und Ägypten. Nur die gewieftesten Generäle werden die Sphinx sehen.

TIPPS & TRICKS



Der Mehrspielermodus von C&C glänzt mit drei bestens ausbalancierten Parteien. Unsere Tipps&Tricks-Experten verraten, wie Sie dennoch zum nahezu unschlagbaren General werden können.

S. 143

C&C Generals

HARDWARE



So bringen Sie Ihren Spiele-PC ins Schwitzen: 3DMark 03 ist das erste 3D-Testprogramm für Sound und die neue DirectX-9-Grafik! Wer es braucht? Was es kann? Wir haben es getestet!

Futuremark 3DMark 03

S. 166

ACHTEN SIE AUF IHREN PUNKTESTAND!

Bis zu 100 €
Online Sparvorteil* bei Dell Desktop und Inspiron™ Systemen

*Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht.

10 % Rabatt auf alle TFT Displays und Monitore, solange Vorrat reicht! Weitere Details unter: www.dell.de/peripherals



Dell™ 171FP 17" TFT Flachbildschirm
Auflösung: 1280 x 1024, Helligkeit: 250cd/m², Kontrast: 350:1, 16,7 Mio. Farben
nur 510 € statt 567 €[5]
zzgl. 23,20 € Versand



Logitech Extreme Digital 3D Joystick
Sieben programmierbare Tasten, Schubregler, Drehgriff, Rundblickschalter
nur 34 € zzgl. 12,80 € Versand



Microsoft® Wireless Optical Desktop for Bluetooth
Funktastatur und -maus mit voller Bluetooth-Funktionalität, höchster Ergonomie, Präzision und Komfort – die Beste von Microsoft®.
nur 129 € statt 199 €
zzgl. 12,80 € Versand



Dell™ Economy PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40 GHz, 533 MHz PSB
- **256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7.200 UpM**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafik mit TV Out
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- **Combo Laufwerk mit 16x DVD und 48x/24x/48x CD-RW**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2,3], Works 7.0 (OEM)[3], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Microsoft® IntelliMouse, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

879 €[7)]

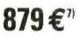
Systempreis ohne Monitor, inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 929 €

Upgrades

19" Dell™ M992 Monitor nur 260 € statt 289 €[5]
- mit 120 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 82 €[5]
- mit 128 MB ATi Radeon™ 9700TX Grafik: + 174 €[5]
- mit 2 Jahren Vor-Ort-Service[1]: + 71 €[5]

- **Aufpreis für 2.66 GHz nur 116 €**[5]
- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 290 €**[5]

Finanzierung schon ab 28,90 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

 1020-D4102



Dell™ Professional PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53 GHz, 533 MHz PSB
- **256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- **120 GB** Festplatte, 7.200 UpM**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATi Radeon™ 9700TX Grafik, DVI, TV Out**
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- **DVD+RW Brenner (4/2, 4x), Autorensoftware**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2,3], Works 7.0 (OEM)[3], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Microsoft® IntelliMouse, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.169 €[7)]

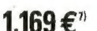
Systempreis ohne Monitor, inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 1.219 €

Upgrades

17" Dell™ E171FP TFT Flachbildschirm nur 510 € statt 567 €[5]
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 197 €[5]
- mit 128 MB ATI Radeon™ 9700 Pro Grafikkarte: + 209 €[5]
- mit Creative Labs SoundBlaster Audigy 2 mit IEEE 1394: + 75 €[5]

- **Aufpreis für 2.66 GHz nur 58 €**[5]
- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 232 €**[5]

Finanzierung schon ab 38,44 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

 1020-D4202



Dell™ First Class PC Dimension™ 8250

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53 GHz, 533 MHz PSB
- **512 MB Dual Channel RDRAM, 533 MHz**
- **120 GB** Festplatte, 7.200 UpM**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATi Radeon™ 9700TX Grafik, DVI, TV Out**
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte
- **DVD+RW Brenner (4/2, 4x) und 16x DVD, Software**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2,3], Works 7.0 (OEM)[3], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.399 €[7)]

Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 1.499 €

Upgrades

18" Dell™ 1800FP TFT Flachbildschirm nur 657 € statt 730 €[5]
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 197 €[5]
- mit Office XP SB (OEM)[3]: + 208 €[5]
- mit 3 Jahren Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]: + 129 €[5]

- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 232 €**[5]
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 522 €**[5]

Finanzierung schon ab 46,00 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

1020-D8302

7)Alle Systempreise inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.



Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 25.3.2003. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell Computer GmbH. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebook-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. XScale™ ist Warenzeichen der Intel Corporation. *Bis zu 100 € Sparvorteil bei allen Dell™ Dimension™ Systemen und 50 € bei allen Inspiron™ Notebooks; gültig, solange Vorrat reicht. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor. **1)**Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten, von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z. B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. **2)**Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. **3)**Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). **4)**Die Software Norton Anti Virus 2003 (OEM) kann unbegrenzt kostenlos genutzt werden. Ein kostenloses Update der Virenmuster ist nur innerhalb der ersten 90 Tage möglich. **5)**Monitor- und Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. **6)**Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor.

Empfehlung des Monats:

Dell™ Performance PC Dimension™ 4550

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53 GHz, 533 MHz PSB**
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7.200 UpM
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9700TX Grafik, DVI, TV Out
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte

Spitzengrafik: die neue ATi Radeon™ 9700TX
Schnelles Laufwerk: DVD und CD-RW Brenner

- 16x DVD und separater 48x/24x/48x CD-RW Brenner
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Microsoft® IntelliMouse, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

999 €[7)] Systempreis ohne Monitor, inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 1.049 €**

Dell™ E151FPp 15" TFT Flachbildschirm nur 314 € statt 349 €[5)]
- mit Digital/Analoger Videoschnittkarte: + 129 €[5)]
- mit 128 MB ATi Radeon™ 9700 Pro Grafik: + 180 €[5)]
- **Aufpreis für 2.66 GHz nur 58 €[5)]**
- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 232 €[5)]**

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

1020-D5102

Schneller als die Realität. Mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 3.06 GHz.

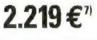
Mission complete. Enter next level. Mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 3.06 GHz. Das heißt, durchstarten mit Highspeed – ganz gleich welches Game Sie gerade zu spielerischen Höchstleistungen treibt. Die ATi Radeon 9700™ Grafik unterstützt diese enorme Rechenleistung perfekt. Und die gigantischen Festplatten schaffen den nötigen Spielraum. Mit weniger sollten Sie sich nicht zufrieden geben. Das gilt auch für die Konfigurationsmöglichkeiten: Denn Ihre Vorstellung allein bestimmt die Ausstattung. Und wer jetzt Tempo macht, bekommt bis zu 100 € Rabatt bei Online-Bestellung*: www.dell.de



Dell™ High-End PC Dimension™ 8250

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz, 533 MHz PSB
- 512 MB Dual Channel RDRAM, 533 MHz
- **200 GB** Festplatte, 7.200 UpM, 8 MB Cache**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATi Radeon™ 9700 Pro Grafik, DVI, TV Out**
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte
- DVD+RW Brenner (4/2, 4x) und 16x DVD, Software
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)] **Office XP SB (OEM)[3)]**, Antivirensoftware
- Multimedia Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- harman/kardon® 395 Aktivboxen, Subwoofer

2.219 €[7)] Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 2.319 €**

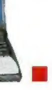


Upgrades

Dell™ UltraSharp 2000FP 20.1" TFT Flachbildschirm nur 1.125 € statt 1.249 €[5)]
- mit Creative Labs SoundBlaster Audigy 2 mit iEEE 1394: + 41 €[5)]
- mit Office XP Professional (OEM) und Windows® XP Professional: + 244 €[5)]
- mit 3 Jahren Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1)]: + 129 €[5)]
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 348 €[5)]**

Finanzierung schon ab 46,00 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

1020-D8202





6 austauschbare Designs

Dell™ Mobility Notebook Inspiron™ 4150

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor 1.80 GHz-M
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 30 GB** Festplatte
- 14.1" XGA TFT Display (1024 x 767)
- Modem und 10/100 Netzwerk, DSL ready
- 32 MB ATi Mobility™ Radeon™ 7500 Grafikchip
- Modulares 8x DVD-ROM Laufwerk
- 1x USB, TV Out, Infrarot, Mikrofon und Kopfhörer, 2x PC Card, Touchpad und Trackstick
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)] und Norton Anti Virus 2003 (OEM)[4)]
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.579 €[7)] Systempreis inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 1.629 €**

Upgrades

- mit 40 GB** Festplatte: + 87 €[5)]
- mit Combo Modul mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW: + 87 €[5)]
- mit Office XP SB (OEM)[3)]: + 208 €[5)]
- **Aufpreis für 2.0 GHz nur 116 €[5)]**
- **Aufpreis für 2.20 GHz nur 232 €[5)]**

Finanzierung schon ab 51,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

1020-I4103



6 austauschbare Designs

Dell™ Executive Notebook Inspiron™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor 2.0 GHz-M
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 40 GB** Festplatte, 5.400 UpM
- 15" SXGA+ Display (1400 x 1050)
- Modem und 10/100 Netzwerk, DSL ready
- 64 MB ATi Mobility™ Radeon™ 9000 Grafik
- Combo Laufwerk mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW
- 2x USB, TV Out, FireWire, Infrarot, Dual-Point
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)] und Norton Anti Virus 2003 (OEM)[4)]
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.949 €[7)] Systempreis inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 1.999 €**

Upgrades

- mit 512 MB Single Channel DDR-SDRAM: + 186 €[5)]
- 15" UltraSharp™ UXGA TFT Display (1600 x 1200): + 87 €[5)]
- mit 64 MB ATi Mobility™ Radeon™ 9000 Grafik: + 35 €[5)]
- **Aufpreis für 2.20 GHz nur 116 €[5)]**
- **Aufpreis für 2.40 GHz nur 348 €[5)]**

Finanzierung schon ab 64,09 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

1020-I8503

Neu: Pocket-PC von Dell

Axim™ X5 Handheld (PDA) – perfekt mobil arbeiten mit der idealen Ergänzung zu Ihrem Notebook!

- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 48 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Pocket PC 2002 Premium.

Alle Details unter www.dell.de/peripherals
ab 289 € zzgl. 12,80 € Versand

Super Produkt
Notebook Organizer & Handy (2/03): Hohe Rechengeschwindigkeit – Extrem günstiger Preis – Gute Verarbeitung. Wertung „Sehr gut", Preis/Leistung „Hervorragend".

Alle Monitorpreise inkl. MwSt., zzgl. 23,20 € Versand.
[5)]Monitor- und Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden 0800/5 33 55 40 24

Privatkunden 0800/5 33 55 40 20

www.dell.de



Tel. Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif • Fax 0180/5 22 44 01, 0,12 €/Min. bundesweit • Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47, Fax 08 20/24 05 30 49, 0,15 €/Min., www.dell.at • Schweiz: Tel. 022/799-01 01, Fax 022/799-01 90, www.dell.ch

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER

Der deutsche Sonderweg ...

Ab 1. April haben wir ein neues Jugendschutzgesetz, das JuSchG. Was mancher als Bevormundung abtun mag, ist ein längst überfälliger Schritt, denn Jugendschutz ist sinnvoll. Alleine die Maßstäbe mögen wir unterschiedlich beurteilen. Sinnvoll ist das neue Gesetz auch deshalb, weil Computerspiele erstmals eine rechtsverbindliche Alterseinstufung erhalten. Eine Kennzeichnungspflicht, die die FSK bereits seit Jahrzehnten für das Medium Film erledigt. Bisherige Altersfreigaben für PC-Spiele sind nicht mehr als eine Empfehlung der USK. Ein Dilemma, das besonders zutage trat, wenn Spiele, die von der USK eine Eignung ab 16 Jahren bescheinigt bekamen, von der BPJS auf den Index gesetzt wurden. Das wird es mit der Neuregelung nicht mehr geben. Spiele mit rechtsgültiger Altersfreigabe können nicht mehr indiziert werden. Im Umkehrschluss bedeutet dies aber, dass Alterseinstufungen deutlich kritischer ausfallen werden. Noch wird hinter den Kulissen verhandelt, welche Institution die Jugendschutz-Kennzeichnung vornimmt. Für die Einhaltung der Altersfreigabe dürfte in erster Linie der Handel zu sorgen haben. Was für Kinobesuch, Zigaretten- oder Alkoholkauf gilt, muss dann auch im Elektronik-Markt oder beim Games-Händler um die Ecke funktionieren: Ausweis vorzeigen. Auch für Zeitschriften ändert sich vieles: Cover-DVDs müssen künftig ebenfalls mit einer Altersfreigabe versehen sein, die die Richtlinien des Gesetzes berücksichtigt. Eigens dafür wurde ein neuer Begriff geschaffen. Die Inhalte solcher Daten- und Bildträger dürfen nicht „jugendbeeinträchtigend" sein. Was das exakt bedeutet? Ich kann es Ihnen nicht sagen. Das kann wohl keiner. Die Maßstäbe dafür werden sich erst im Laufe der praktischen Anwendung des Gesetzes bilden. Eine UT-2004- oder Operation-Flashpoint-2-Demo werden Sie aber auf keiner deutschen Cover-DVD oder kommerziellen Internetseite mehr finden. Auch für die Spiele-Hersteller ist das JuSchG wenig erbaulich. Während sich bei den europäischen Nachbarn Duke Nukem Forever oder C&C Generals 2 vortrefflich verkaufen werden, dürfen Sie solche Titel in Deutschland nur noch unter dem Ladentisch suchen. Da bin ich gespannt, wann es Unternehmen wie Sony, Microsoft oder Electronic Arts zu bunt wird und sie im Zuge des deutschen Jugendschutzgesetzes eine Wettbewerbsbenachteiligung vor dem europäischen Gerichtshof klären lassen. CHRISTIAN MÜLLER

DIE SIMS: MEGASTAR

Züchten Sie Ihr **eigenes Goldkehlchen**

Nach Urlaub im Sonnenschein, heißen Flirts und nicht immer stubenreinen Haustieren haben die **Sims** bald eine neue Herausforderung zu meistern. Egal, ob Filmstar, Topmodel oder Pop-Idol – im Add-on **Megastar** begleiten Sie Ihre Schützlinge auf dem Weg nach ganz oben. Da werden Plattenverträge ausgehandelt, exklusive Designer-Klamotten geordert und extra dekadente Wohnungen hergerichtet. Butler übernehmen lästige Hausarbeiten, Masseurinnen machen die Stars fit für das nächste Fotoshooting und Paparazzi sorgen für unangenehme Schlagzeilen. Doch Vorsicht: Nicht jeder taugt zum Superstar und wenn Sie nicht aufpassen, ist Ihr Sim bald auf Hauptrollen in Werbespots für Weichspüler abonniert, anstatt von einer Preisverleihung zur nächsten zu jetten.

XENUS

Konkurrenz für Stalker?



Der Rollenspiel-Shooter **Stalker** bekommt Konkurrenz aus dem eigenen Land: Die russischen Entwickler von Deep Shadows (**Codename: Outbreak**) werkeln derzeit am 3D-Actionspiel **Xenus**, das Sie auf der Suche nach Ihrer verschollenen Schwester in den kolumbianischen Dschungel führen wird. Über 600 Quadratkilometer groß soll das Spielareal werden, in dem Sie sich völlig frei bewegen können, atemberaubend in Szene gesetzt von der selbst entwickelten Vital Engine. Obwohl sich Schießereien mit lokalen Drogenbanden und Soldaten kaum vermeiden lassen, sollen Sie das Abenteuer vor allem mit Gesprächen und Nachforschungen bestehen. Ähnlich wie in **Gothic** versprechen die Macher verschiedene Fraktionen, die auf Ihr Verhalten reagieren. Lassen Sie sich etwa mit der CIA ein, ist die Guerilla gar nicht mehr gut auf Sie zu sprechen.

ROCK-A-ZONGA

Neues deutsches **Spiele-Label**



Ex-Trinode-Chef und **Battle Isle**-Erfinder Bernhard Ewers hat mit seiner Firma Drei Partner das neue deutsche Spiele-Label „Rock-a-Zonga" gegründet. Unter den ersten angekündigten Titeln findet sich eine Umsetzung des Kartenspiels **Sternenschiff Catan** und ein Aufbau-Strategiespiel mit dem Titel **Da Vinci**. Die Puzzelei **Grüne Welle** (Test in PC Games 03/03) ist bereits im Handel erhältlich.

WILDLIFE PARK

Affentheater im Theme Park



In **Wildlife Park** werden Sie zum Zoo-Direktor. Sie pflanzen schmückendes Grün an zuvor angelegte Gehwege, mästen Ihre Besucher mit Fast Food, befehligen Putzkolonnen und kümmern sich selbstverständlich um das Wohl der Tiere. Das Verhalten der insgesamt 45 verschiedenen Tierarten wird dabei realistisch simuliert. Ob sich nun zwei Löwenmännchen um die Vorherrschaft im Gehege streiten oder es endlich Nachwuchs bei den Giraffen gibt – Sie haben alle Hände voll zu tun, um menschliche und tierische Bedürfnisse gleichermaßen zu befriedigen – die Simulation geht viel stärker ins Detail als das ähnliche **Zoo Tycoon**. Neben dem Endlosspiel bietet **Wildlife Park** noch 20 vorgefertigte Missionen, in denen Sie beispielsweise einen gesundheitlich angeschlagenen weißen Tiger wieder aufpäppeln müssen. Erscheinen wird die Zoo-Simulation voraussichtlich im April 2003.

FOUR HORSEMEN

Die **Apokalypse** naht!

Zum zweiten Mal nach dem Shooter **Requiem** verleiht Ihnen 3DO Engelsflügel. Im Action-Adventure **Four Horsemen of the Apocalypse** ziehen Sie sich den coolen Ledermantel des verstoßenen Erzengels Abaddon über, der die nahenden Reiter der Apokalypse aufhalten will. Der himmlische Wächter zieht sowohl mit irdischen Waffen ins Gefecht, mit denen er Kombo-Angriffe ausführen kann, als auch mit überirdischen Mächten, die er gegen seine dämonischen Widersacher schleudert.

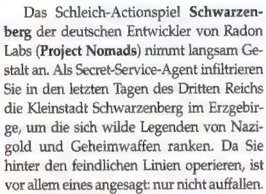






SCHWARZENBERG

Schleichen **gegen Nazis**



Das Schleich-Actionspiel **Schwarzenberg** der deutschen Entwickler von Radon Labs (**Project Nomads**) nimmt langsam Gestalt an. Als Secret-Service-Agent infiltrieren Sie in den letzten Tagen des Dritten Reichs die Kleinstadt Schwarzenberg im Erzgebirge, um die sich wilde Legenden von Nazigold und Geheimwaffen ranken. Da Sie hinter den feindlichen Linien operieren, ist vor allem eines angesagt: nur nicht auffallen.

WORMS 3

Team 17 hat Würmer

Die knuddeligen **Worms** sind wieder unterwegs – diesmal in 3D. Am Spielprinzip soll sich nichts ändern. Nach wie vor duellieren sich zwei oder mehr Teams der geringelten Gartenhelfer Runde um Runde mit so abgefahrenen Waffen wie Bananenbomben, explodierenden Schafen und Ninjaseilen. Weil die komplett zerstörbaren Levels nun aber komplett dreidimensional werden, soll es sehr viel schwerer werden, Deckung zu finden.



Moorhuhn X

Im Herbst soll Phenomedias berühmtes Federvieh seinen nächsten Auftritt feiern. Großartige Neuerung: Das Moorhuhn bekommt Hände! Auch der vierte, kryptisch X genannte Titel soll wieder kostenlos aus dem Internet zu haben sein – im Gegensatz zu der ebenfalls geplanten Fortsetzung des Rennspiels Moorhuhn Kart und einem Adventurespiel.

Empire Earth im Einsatz

Das erst letztes Jahr gegründete Unternehmen Tilted Mill hat die Engine des Echtzeit-Strategiespiels Empire Earth eingekauft. Damit wollen die Mannen um Chris Beatrice, der unter anderem für Pharao und Lords of Magic 3 verantwortlich zeichnete, eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel schaffen.

Interplay im Angebot

Titus, der französischen Mutter der Rollenspiel-Schmiede Interplay, steht das Wasser finanziell bis zum Hals, weshalb man dringend einen Käufer für die US-Tochter Interplay sucht. Obwohl es Gespräche mit sechs potenziellen Investoren geben soll, ist ungewiss, ob jemand bereit ist, die geforderten 60 Millionen Dollar dafür aufzubringen.

Lara Spezial

Zum Geburtstag der berühmten Spiele-Archäologin Lara Croft will Publisher Eidos eine limitierte Special Edition von Tomb Raider: Angel of Darkness veröffentlichen. Unter anderem sollen eine Taschenlampe, eine Making-of-CD, Lara-Poster, Aufkleber, Notizblock, Schlüsselband sowie der Soundtrack auf CD enthalten sein. Der stolze Preis: knapp 70 Euro.

Warcraft-Macher wechseln

Die Brüder Chris und Ron Millar, treibende Kräfte hinter den Blizzard-Hits Warcraft, Starcraft und Diablo, haben in Jaleco Entertainment (Fighter Ace) einen neuen Arbeitgeber gefunden. An welchem Titel die beiden arbeiten, soll demnächst verraten werden. Alles spricht aber für ein Echtzeit-Strategiespiel.

EA kauft sich ein

Electronic Arts hat sich eine Minderheitsbeteiligung bei den schwedischen Battlefield-Erfindern von Digital Illusions gesichert und Verträge für kommende Spiele unterschrieben. Ob sich darunter ein weiteres Add-on für Battlefield 1942 befindet, ist noch nicht bekannt.

Was macht eigentlich ... Chris Beatrice?

Fans von Aufbau-Strategiespielen dürfte Chris Beatrice ein Begriff sein: Zwei Jahre lang war er Chefdesigner von Impression Games und an der Entwicklung erfolgreicher Titel wie Caesar 2 und 3, Pharao, Zeus oder der Lords-of-the-Realm-Serie beteiligt. Gemeinsam mit ähnlich erfahrenen Designern, Programmierern und Grafikern hat er 2002 mit der Gründung von Tilted Mill den Schritt in die Selbstständigkeit gewagt. In den Büros in der US-Kleinstadt Wellesley wird zurzeit an drei Titeln gewerkelt – nähere Details sollen zwar erst auf der E3 verraten werden, erste Infos können Sie allerdings schon jetzt in unserem Interview lesen.



PC Games: Die Arbeit an welchem deiner Spiele hat dich am meisten geprägt?
Beatrice: „Was ich im Wesentlichen gelernt habe, war das Arbeiten unter Zeitdruck, und wie man den Entwicklungsprozess kontrollier- und vorhersehbar organisiert. Das heißt, die Arbeitsabläufe von damals sind heute immer noch dieselben."
PC Games: Laut eurer Homepage werdet ihr euch auf Strategie- und Rollenspiele konzentrieren. Nun habt Ihr drei Titel in der Mache, für jedes Genre eins?
Beatrice: „Ja, du hast Recht – wir arbeiten an einem „Master of Management", „Dungeon Crawler" und „Sim-Simulator". Im Ernst: Unsere neuen Projekte lassen sich nicht in so starre Genres einteilen. Strategiespiele ermöglichen eine einzigartige, dynamische Spielerfahrung, die story- oder skriptbasierte Titel nicht bieten. Unsere kommenden Titel werden allesamt den Spielern in einer gewissen Weise „strategische" Entscheidungen abverlangen, die den Spielverlauf auf lange Sicht beeinflussen, so dass man theoretisch unendlich viele Möglichkeiten hat zu gewinnen. Eins der nächsten Spiele wird allerdings auch Charakterentwicklung bieten, also eher einem Rollenspiel ähneln. Simulationsaspekte wollen wir in alle Titel integrieren: Eine Portion Realismus gehört dazu."
PC Games: Über Ägypten, Griechenland und Rom hast du Spiele gemacht – gibt es noch weitere ehemalige Weltreiche, die sich für Titel wie **Caesar** eignen würden?
Beatrice: „Ich liebe Geschichte und es gibt haufenweise Sets, die ich gerne für ein Spiel verwenden würde, die allerdings nicht unbedingt so gut bei den Spielern ankommen würden, zum Beispiel die Azteken, Maya, China, Japan, Indien ... Ich liebe sie alle!"
PC Games: Vor einiger Zeit habt ihr bekannt gegeben, dass ihr die **Empire Earth**-Engine verwendet. Welche Besonderheit dieser Engine war ausschlaggebend für euch?
Beatrice: „Zunächst möchte ich erwähnen, dass wir die Engine nicht verwenden werden, um Spiele wie **Empire Earth** zu machen. Sie ermöglicht es uns, Prototypen schnell und unkompliziert zu erstellen, um die Engine dann an unsere besonderen Bedürfnisse anzupassen. Ein weiterer Punkt ist, dass wir uns mit Rick Goodman und den anderen von Stainless Steel Studios gut verstehen."

F1 CHALLENGE 99-02
Rasender Aufstieg

EA Sports' nächste Formel-1-Simulation soll einen Karrieremodus spendiert bekommen, in dem Sie ähnlich wie in **DTM Race Driver** (siehe Test S. 64) als hoffnungsvoller Nachwuchspilot beginnen und über mehrere Saisons mit Computerfahrern um Verträge und Positionen kämpfen. Während der vier Rennzeiten haben Sie sogar Einfluss auf die Entwicklung des Autos und werden somit noch mehr in den F1-Zirkus eingebunden. Für EA Sports selbstverständlich: Alle Fahrer, Strecken und Fahrzeuge der Saisons 99-02 sind lizenziert und werden mit allen Details (etwa Fahrerwechsel und Regeländerungen) simuliert.





SONDERHEFT
Alles im Griff

Lahme Internet-Verbindung, „mitgelieferte" Viren und Dialer, Patches und Treiber mit vielen dutzend Megabytes, stundenlanges Suchen: Nicht immer sind Downloads ein Vergnügen. Jetzt gibt es alles in einem Paket, mit dem Sie bis zu 100 Euro sparen können: Spitzen-Tuning-Tools, die neuesten Hardware-Treiber, unentbehrliche Patches und Updates, Karten und Add-ons für Ihre Lieblingsspiele, die besten **Counter-Strike**-Maps und Spitzen-Mods – und das auf fünf CD-ROMs plus redaktionellen Beschreibungen für nur 9,90 Euro! **Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler**, zusammengestellt von PC Games, ist ab sofort im Zeitschriftenhandel oder über unsere Homepage erhältlich.



DAS ACHTE WELTWUNDER
Aufbauspiel von Funatics

Die **Cultures**-Welt wird von unbekannten, dunklen Mächten bedroht – also soll der Spieler helfen. Veteranen der ersten Teile werden sich schnell zurechtfinden, da das Spielprinzip von den Entwicklern im Wesentlichen übernommen und nur in Details vereinfacht werden soll. Außerdem gibt es haufenweise neue Länder, Helden und die Ägypter als neues Volk zu ergründen.

SWING! INSOLVENT
Was wird aus Enclave?

Die Pleitewelle deutscher Publisher scheint kein Ende zu nehmen: Am 11. Februar stellte die Swing! Entertainment Media AG beim Amtsgericht Düsseldorf einen Insolvenzantrag. Zusätzlich kündigte **Enclave**-Entwickler Starbreeze die Zusammenarbeit mit Swing! aufgrund ausbleibender Zahlungen auf, so dass die Zukunft des prachtvollen Action-Rollenspiels vorerst ungewiss ist.





Alles auf Anfang: Deutschland macht Platz im Laufwerk.

Und Murphy hat doch Recht: Immer, wenn man denkt, jetzt sei endlich der Boden erreicht, folgt der nächste Gute-Laune-Verderber. In diesem Monat gebietet es die Chronistenpflicht, zwei weitere deutsche Entwickler-Pleiten zu vermelden: Swing (Enclave, Shadowbane) und I3D (Highland Warriors). Das handwerklich solide Echtzeit-Strategiespiel mit buchstäblich schottischer Grafik und KI hatte gegen die Warcrafts und C&Cs keine faire Chance – „nur" gute Spiele abzuliefern, lohnt offenbar genauso wenig wie polarisierende Innovation (Urban Assault) oder Technologie-Verliebtheit (Aquanox 2). Gefragt ist behutsame Weiterentwicklung, das zeigen auf Nummer Sicher getrimmte Erfolge wie Anno 1503, Gothic 2, Fußballmanager 2003 oder Skispringen 2003. Und was jetzt? Herunterfahren? Abbrechen? Neu starten? Vor dieser Wahl stand und steht derzeit das, was von Deutschlands Entwicklern übrig geblieben ist. Einige – wie etwa Funatics (Cultures) – wollen es noch mal wissen. Andere hingegen wollen es überhaupt erst mal wissen - mutige Newcomer aus der ganzen Republik. Sie schrauben in Coburg am Edel-Ego-Shooter Far Cry, brennen in Berlin Action-Feuerwerke à la Yager ab, arbeiten in Hamburg an Sabotage 1943, zaubern in Mainz mit Spellforce ein Strategiespiel der Warcraft-Liga. Unsere neue Serie „Made in Germany" (Start auf Seite 27) würdigt die neue deutsche Welle. Allein eine Sorge treibt mich um: Liebe Entwickler, lasst bitte, bitte, bitte Sorgfalt walten – wäre etwa Gothic 2 ähnlich verbuggt wie der Vorgänger auf den Markt gekommen, hätten die Fans wahrscheinlich am liebsten echte Piranhas auf die Entwickler gehetzt. Für Entwickler, die ihre Hausaufgaben in Sachen Balancing, Feintuning, Qualitätssicherung nicht gemacht haben (Mangel an Zeit, Geld, Kompetenz – warum auch immer), gibt es kein Pardon mehr. Nicht wenige Hersteller mussten viele (sehr gute) kostenlose und -pflichtige Updates nachliefern, um den Ruf nach einem eiligst zusammengekloppelten Störfall einigermaßen wiederherzustellen. Doch der Spielekäufer bestraft nicht nur den, der zu früh kommt, sondern womöglich auch jenen, der viel zu spät kommt (mögliche Gründe: siehe oben). Übles schwant mir für Wildlife Park – das just erscheint, nachdem Microsoft mit Zoo Tycoon die amerikanischen, englischen und deutschen Charts seit über einem Jahr fest im Griff hat. Oder ums mit Murphy zu sagen: Wenn man schon kein Glück hat, kommt auch noch Pech dazu.

PETRA MAUERÖDER



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Puppen, Pixel, **Polygone**

Ritual Entertainment (**F.A.K.K. 2**) hat erste Bilder aus der **Counter-Strike**-Solo-Version **Condition Zero** veröffentlicht, dessen Entwicklung sie letztes Jahr von Gearbox Software (**Half-Life: Blue Shift**) übernommen hatten. Die Screenshots lassen selbst Experten staunen: Ritual scheint die betagte **Half-Life**-Engine gehörig aufzupolieren und verhilft den Figuren mit zusätzlichen Polygonen zu einem deutlich realistischeren Aussehen. Zum Original **Counter-Strike** hat die US-Firma In The Past Toys auf der New Yorker Spielwarenmesse Toy Fair 2003 eine Serie von Actionfiguren vorgestellt, die alle bekannten Spielermodelle sowie verschiedene Geiseln nachstellen. Wer die Puppen haben möchte, wird sich wohl an einen amerikanischen Versender wenden müssen – hierzulande werden sie aller Voraussicht nach nicht erscheinen.

WETTBEWERB

Mars macht mobil

Preise im Gesamtwert von 10.000 Euro gibt es beim AdGames-Markentalente-Programmierwettbewerb abzustauben, den die Games Academy Berlin und Riegelgigant Masterfoods (u. a. Snickers, Mars) veranstalten. Aufgabe: die Programmierung eines originellen Werbespiels. Eile ist geboten: Bis 25. April 2003 läuft die Qualifikation; bis zur Preisverleihung im August auf der Games Convention in Leipzig folgen Alpha-, Beta- und Gold-Phase, ganz wie bei den Profis. Detaillierte Informationen rund um den Wettbewerb finden Sie auf www.pcgames.de; der offizielle Medienpartner PC Games wird Sie über Neuigkeiten auch im Heft auf dem Laufenden halten.

DTM RACE DRIVER

Finale Version **entschärft**

Arcade-Fans können aufatmen: Per Knopfdruck wird sich in der finalen Version von **DTM** ein vereinfachter Steuerungsmodus für Lenkräder aktivieren lassen, um Frust zu verhindern. Zum Test-Redaktionsschluss hat es die neue Version leider nicht mehr geschafft.



SIMS ONLINE

Internet-Sims floppen

EA und Maxis in ungewohnter Situation: Während bislang sowohl **Die Sims** als auch sämtliche Add-ons wie warme Semmeln weggingen, ist der Online-Ableger in den USA durchwachsen gestartet: Laut EA-Boss John Riccitiello hat sich gerade mal die Hälfte der erwarteten Userzahl registriert. EA Deutschland strebt weiterhin einen Start Ende 2003 an. Allerdings soll es sich dann nicht um eine simple Lokalisierung handeln, sondern um eine erweiterte Fassung. Möglicherweise wird im Laufe des Jahres auch noch ein Betatest für deutsche Spieler lanciert.

Driver kommt ins Kino

Das Mafia-Rennspiel Driver soll im Sommer 2004 als Film in die Kinos kommen. Paul Anderson, der auch schon für die Kino-Adaption von Resident Evil verantwortlich war, ist als Regisseur im Gespräch. James Demonaco (Verhandlungssache) feilt derzeit am Drehbuch.

Humvee Assault

Der scheinbar ewig währende Kampf gegen den Terrorismus treibt seltsame Blüten: In Humvee Assault von Sylum Entertainment (Deer Hunter) steuern Sie gepanzerte Jeeps in den dreidimensionalen Irak oder nach Afghanistan, um „Amerikas Gegnern“ (so der Packungstext) endgültig den Garaus zu machen. Test in der nächsten Ausgabe.

Sovereign

Sony hat das Online-Rollenspiel Sovereign nach über vier Jahren Entwicklungszeit gestoppt. In Sovereign sollten bis zu 500 Spieler einen globalen Krieg führen, in dem nicht nur Kampfhandlungen, sondern auch diplomatische Entscheidungen von Wichtigkeit gewesen wären.

Atari-Spiele als Konsole

Die Konsole hat die Form eines alten Atari-Joypads und wird via Kabel an den Fernseher angeschlossen. Sie enthält zehn Spiele, darunter Pong, Centipede, Asteroids, Breakout und Missile Command. Im März soll das Gerät für knapp 30 Euro erscheinen.

Transrapid-Simulation von Codecult

Codecult hat eine Simulation des Hochgeschwindigkeitszuges Transrapid programmiert. Benutzt wurde die 3D-Engine Codecreatures. Als Vorlage für die physikalisch korrekt modellierte Echtzeitumgebung diente die 30 km lange Transrapid-Strecke in China, die mit einer Genauigkeit von 99,99% auf einen Meter als 3D-Modell erstellt wurde.

Black 9

Taldren (Starfleet Command) hat den Taktik-Shooter Black 9 angekündigt. Das missionsbasierte, mit Rollenspielelementen angereicherte Spiel handelt von einer düsteren SciFi-Welt, in der Illuminaten die Herrschaft an sich reißen wollen. Wie beispielsweise Deus Ex 2 verwendet Black 9 die Unreal-Warfare-Engine und das Karma-Physik-System. Das Spiel soll im Herbst dieses Jahres erscheinen.



GROUND CONTROL 2

Echtzeit-Strategie mit Wumms

[illegible] einer Veranstaltung in Berlin [illegible] Ground Control 2 bekannt. So be[illegible] 150 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils. Die großen Konzerne sind zerschlagen [illegible] Organisationen kämpfen um die Vorherrschaft. Sie übernehmen die Rolle von Jacob Angelus, einem Offizier der NSA (National Star Alliance) und kämpfen sich durch zwei Kampagnen mit insgesamt 24 Missionen. Wie bereits im Vorgänger legen die Macher großen [illegible], dass Ground Control 2 den Spieler nicht [illegible] Ressourcenmanagement oder Basenbau [illegible] lassen es lieber gleich richtig krachen. Auf den 3D-Schlachtfeldern sammeln Sie lediglich so genannte „Acquisition Points“, die Spezialtaktiken wie Luftunterstützung und großflächige Bombardements ermöglichen [illegible] in neue Truppen investiert werden dürfen.

CHROME

Auf Hochglanz poliert



Der polnische Entwickler Techland arbeitet am Taktik-Shooter **Chrome**, in dem Sie das neu entdeckte Sonnensystem Valkyria erkunden. Sie bewegen sich durch dicht bewaldete Regionen mit realistisch berechneter Vegetation oder detailliert gestaltete Innenräume. Für die schnelle Fortbewegung stehen Ihnen diverse Vehikel zur Verfügung, für die eine eigene Physik-Engine erstellt wurde. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



SCRAPLAND

Spielprinzip gesucht!

Scrapland ist ein Spiel, bei dem selbst die Designer noch nicht wissen, was sie da eigentlich entwickeln. Kein Wunder bei der Zielsetzung, etwas vollkommen Neues zu schaffen. Fest steht: Sie sind D-Tritus, ein Roboter, der in der Robo-Metropole Chimera lebt. Fest steht auch: Sie interagieren mit abgefahrenen Charakteren und liefern sich heiße Weltraumgefechte. Die bisher veröffentlichten Artworks machen jedenfalls Lust auf mehr.

THEY CAME FROM HOLLYWOOD

Spielbarer B-Movie

Sollten Sie letztes Jahr **Arac Attack** im Kino gesehen haben, wissen Sie, worum es in diesem ungewöhnlichen Echtzeit-Strategiespiel geht. Sie übernehmen die Rolle einer von zehn Monstrositäten und treten in die übergroßen Fußstapfen von Godzilla und Co. Ihre Aufgabe als meterhoher Roboter oder genmanipulierte Gottesanbeterin ist es, amerikanische Metropolen dem Erdboden gleichzumachen. Eine Geschichte gibt's nicht, aber dafür dürfen Sie ab diesem Frühjahr Autos fressen und Supermärkte zertrampeln.




Artwork „PRAETORIANS“
BROT UND SPIELE
UND DER NEUE PC-SPEZIALIST-GAMETOWER
PC-SPEZIALIST Game-Tower
AMD Athlon™ XP 2800+
CHIP 02/2003 Leadtek Winfast K7NCR18D-PRO Gesamtwertung Preis/Leistung *sehr gut*
• AMD Athlon™ XP 2800+ mit Quantispeed™ Architektur (FSB 333) • Leadtek nForce Markenmainboard K7NCR18D Pro mit 4x PCI, 1 (8x) AGP, 3x DIMM, USB 2.0, etc. • 512 MB DDR RAM PC333 Arbeitsspeicher • Grafikkarte powered by GeForce4 Ti 4200 (AGP 8X) mit 128 MB und TV Out • 80 GB Markenfestplatte • Schneller 48x 12x 48x CD-Brenner • Schnelles 16x 48x DVD-Laufwerk • Netzwerk onboard (PC DSL-fähig) • Firewire onboard • 5.1 Sound onboard • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung
1299,-
AMD Athlon XP
NVIDIA GeForce4 Ti
DDR MEMORY
DVD
PC SPEZIALIST
Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music
Symbolfoto

Hitman 3

Publisher Eidos will nach Lara auch den Auftragskiller Hitman auf die Leinwand bringen. Wenn alles glatt geht, soll der Streifen gleichzeitig mit dem dritten Teil des Action-Adventures im Frühjahr 2004 erscheinen.

i3D pleite

Die Highland-Warriors-Macher von i3D haben Insolvenz angemeldet, unter anderem „aufgrund schlechter Verkaufszahlen" des Echtzeit-Strategiespiels, wie es in der Pressemitteilung heißt (Test in PC Games 03/03). Einen Test des letzten Titels der Entwickler aus Treysa, Rotlicht Tycoon, finden Sie in dieser Ausgabe.

Morrowind-Add-on: Bloodmoon

Bethesda Softworks will im Mai das zweite Add-on zum Rollenspiel Morrowind fertig stellen. Darin wird der Spieler in eine Eiswelt entführt, in der Schneestürme toben und Werwölfe hausen. Gegen Letztere dürfen Sie kämpfen – oder den Spieß umdrehen und selber einer werden.

Bad Boys auf dem PC

Empire Interactive hat sich die Computerspielrechte an den Kinofilmen Bad Boys und Bad Boys 2 gesichert. Empire will Umsetzungen für den PC und die erfolgreichen Konsolensysteme entwickeln. Der erste Titel soll zu Weihnachten und zusammen mit dem US-DVD-Start von Bad Boys 2 für den PC erscheinen.

Uplink: Hacker Elite

Im März will Entwickler Introversion Software seine Hacker-Simulation veröffentlichen: Darin übernimmt der Spieler die Rolle eines Computerexperten, der sich in PC-Systeme hackt, rivalisierende Firmen sabotiert oder gestohlenes Geld auf Schwarzkonten transferiert. Das Hacken selber umfasst Logikpuzzles, die unter Zeitdruck gelöst werden müssen.

VUD-Gold im Januar

Für über 100.000 verkaufte Einheiten in zwölf Monaten haben im Januar Electronic Arts' Fußballmanager 2003, Microsofts Train Simulator und Gothic 2 von Jowood den Gold-Award der deutschen Spielehersteller-Vereinigung VUD erhalten.

BIG MUTHA TRUCKERS

Laster, Luder, Lieferscheine



Ma Jackson will ihren Trucker-Imbiss vererben – nämlich an dasjenige ihrer Kinder, das innerhalb von 60 Tagen am meisten Geld mit Truck-Fahren verdient hat. Hick State County besteht aus fünf Städten und etlichen Freeways, auf denen der Spieler fortan sein Glück versucht. Wie in dem SciFi-Spiel Privateer verdient man sein Geld durch Warentransport auf lukrativen Strecken und gibt es im Zubehörshop für Motoren und Tuning-Teile wieder aus. Der stete Kampf mit Technik, Geschwistern, Biker-Gangs und Polizisten wird im Sommer von Empire verkauft.

EMPIRES: DAWN O. T. MODERN WORLD

Empire-Earth-Nachfolger



Statt 10.000 sind es nur rund 1.000 Jahre Kriegsgeschichte, vom frühen Mittelalter bis in die Neuzeit, die der **Empire Earth**-Nachfolger **Dawn of the Modern World** nachstellt. Dafür sollen die Unterschiede zwischen den Zivilisationen stärker ausfallen als im Vorgänger. **Empire Earth**-Erfinder Rick Goodman spricht sogar davon, die Völker noch einzigartiger zu machen als in jedem anderen Echtzeit-Strategiespiel. Wie auf den ersten Bildern zu erkennen ist, haben die Programmierer die anderthalb Jahre seit der Veröffentlichung ihres Erstlingswerk vor allem damit verbracht, die Grafik-Engine des Vorgängers aufzupolieren.



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR: A CENTURY OF FLIGHT

Geburtstagsgeschenk für zivile Piloten

Pünktlich zum 100sten Geburtstag des Motorflugs wird Microsoft im Juli 2003 eine neue Version des **Flight Simulator** veröffentlichen – dieser wird in diesem Jahr 20 Jahre alt. **A Century of Flight** wird neben 15 modernen Flugzeugen neun historische Flugzeuge wie Charles Lindbergh's Ryan NYP „Spirit of St. Louis" und die Douglas DC-3 simulieren, vor allem aber das erste erfolgreich fliegende Motorflugzeug, den Wright Flyer. Mit einem neuen, dynamischen Wettersystem, verbesserten Landschaftsgeneratoren und erweiterten Lotsenfunktionen wird der **Flight Simulator** leicht verbessert. Umfangreiches Multimedia-Material dokumentiert zudem die Geschichte des Motorflugs von damals bis heute.



KAHN GEGEN ELECTRONIC ARTS

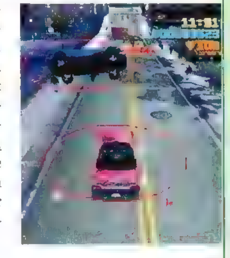
Kahn gewinnt **erste Runde**

Im Streit um die Verwendung von Oliver Kahns Name und Figur in **FIFA 2002** hat Oliver Kahn einen ersten Sieg errungen. Die Unterlassungsklage, mit der Kahns Star-Anwalt Prinz den Verkauf von **FIFA 2002** stoppen möchte, wurde am Hamburger Landgericht zugelassen. Ein Urteil wird im März erwartet. Sollte die Unterlassungsklage Erfolg haben, will Kahn Electronic Arts zusätzlich auf Schadenersatz verklagen – da dies etlichen anderen Fußball-Profis ein Vorbild sein dürfte, könnte EA tief in die Tasche greifen müssen. Das aktuelle **FIFA 2003** ist von den Klagen (noch) nicht betroffen.

GTA 3

Multiplayer in Liberty City

Ursprünglich war er von den Original-Entwickeln Rockstar geplant, dann aber aus Zeit- und Technikgründen nicht umgesetzt worden: der Multiplayer-Modus in **GTA 3**. Jetzt haben sich talentierte Mod-Bastler aus dem Internet des unbenutzten Multiplayer-Codes angenommen und ihn weiter ausgebaut. Das Resultat: Auf der Internet-Seite http://www.gta3mta.tk können sich Interessierte die Alpha-Version der Multiplayer-Modifikation herunterladen. Derzeit dürfen zwei Spieler gleichzeitig fahren; in Zukunft soll das Programm mehr Spieler unterstützen.



RTCW: ENEMY TERRITORY

Solo-Kampagne ist tot, Multiplayer lebt



Publisher Activision und Entwickler id Software haben die Verkaufsversion des **Wolfenstein**-Add-ons **Enemy Territory** gestoppt. Das Spiel wird nicht in die Läden kommen. Als Grund wird angeführt, dass die Einzelspieler-Kampagne sich nicht wie erhofft entwickelt hatte. Die gute Nachricht: Das Team ist weiterhin damit beschäftigt, den Multiplayer-Part fertig zu stellen. Der soll anschließend kostenlos im Internet zum Herunterladen angeboten werden.

AMERICA 2

Neues aus Amerika

Ein Besuch von Data Becker in unserer Redaktion brachte neue Erkenntnisse zum Echtzeit-Strategie-Titel **America 2**. Positiv aufgefallen sind vor allem die vielen witzigen Einheiten, darunter verführerische Ladys, die den Truppen einen Moralbonus verleihen. Während die eine Zivilisation Steinmauern zur Verteidigung bauen darf, können andere Völker Diebe heranzüchten, die sich in Sekundenschnelle über meterhohe Hindernisse schwingen. Eine Veröffentlichung ist im Spätsommer dieses Jahres geplant.

Die 10 **coolsten Zwischensequenzen**

1. Warcraft 2/3

HERSTELLER: Blizzard
VERÖFFENTLICHT: 1995/2002
TYP: Gerendert/Spiel-Engine

Keiner inszeniert computergenerierte Filmsequenzen so virtuos wie Blizzard. Während im Echtzeit-Hit **Warcraft 2** noch fast ausschließlich vorberechnete Videos zum Einsatz kamen, ergänzen im Nachfolger Sequenzen in der Spiel-Engine die Story.



2. Diablo 1/2

HERSTELLER: Blizzard
VERÖFFENTLICHT: 1997/2000
TYP: Gerendert



Nur knapp hinter den Echtzeit-Strategiespielen aus gleichem Hause landet Blizzards Action-Rollenspiel-Duo **Diablo**. Die Rendersequenzen des zweiten Teils sind separat auf DVD erhältlich.

3. C&C-Reihe (ohne Generals)

HERSTELLER: Westwood
VERÖFFENTLICHT: 1995 bis 2002
TYP: Gerendert/Realfilm

Nicht zuletzt wegen der famosen, mal freiwillig, mal unfreiwillig komischen Mischung aus Rendersequenzen und echten Filmen wurde Westwoods legendäre Echtzeit-Reihe berühmt.



4. Wing Commander 3/4

HERSTELLER: Origin
VERÖFFENTLICHT: 1994/1995
TYP: Gerendert/Realfilm

Die beiden Weltraumepen gehören zu den aufwendigsten Spieleproduktionen der Computergeschichte, was vor allem an den stundenlangen Filmausschnitten liegt.



5. Final Fantasy 7/8

HERSTELLER: Square
VERÖFFENTLICHT: 1998/1999
TYP: Gerendert

Gehört die Render-Krone auf der PC-Plattform den Blizzard-Magiern, gebührt diese Ehre bei Konsolen Square aus Japan. Teil 7 und 8 ihrer Rollenspielreihe erschienen auch für PC.

6. Jedi Knight 1/2

HERSTELLER: Lucas Arts/Raven
VERÖFFENTLICHT: 1997/2002
TYP: Realfilm/Spiel-Engine

Waren es im ersten Teil des **Star Wars**-Shooters noch echte Schauspieler, die die Story weitererzählten, übernahmen diese Aufgabe im Nachfolger 3D-Modelle der **Q3**-Engine.



7. Starcraft

HERSTELLER: Blizzard
VERÖFFENTLICHT: 1998
TYP: Gerendert

Der Abspann der Terraner-Kampagne gehört wohl mit zum Besten, was je über Zocker-Monitore geflimmert ist. Selbst den Add-ons spendierte Blizzard exzellente Rendermovies.



8. NOLF 1/2

HERSTELLER: Monolith
VERÖFFENTLICHT: 2000/2002
TYP: Spiel-Engine

Wie viele andere Ego-Shooter erzählt **No One Lives Forever** seine Geschichte ausschließlich mit Spiel-Grafiken. Allerdings macht das kaum ein anderer so ausführlich.



9. Day of the Tentacle

HERSTELLER: Lucas Arts
VERÖFFENTLICHT: 1993
TYP: Zeichentrick

Vom Intro bis zum Abspann glänzt Lucas Arts' Adventure-Klassiker mit einer bis heute einzigartigen Comic-Optik, die ebenso abgedreht ist wie die Rätsel des Zeitreise-Abenteuers.



10. C&C Generals

HERSTELLER: Electronic Arts
VERÖFFENTLICHT: 2003
TYP: Spiel-Engine

Als neuester Teil der **C&C**-Reihe setzt **Generals** nicht mehr auf Realfilme, sondern auf Videos in der Spiel-Engine – nicht unbedingt zum Vorteil der insgesamt recht dünnen Story.



Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit mehr als 500 Teilnehmern

CHARTBREAKER DES MONATS



C&C Generals
Kaum war C&C Generals auf dem Markt, schlug es auch schon wie eine Bombe ein und rollte binnen weniger Stunden das komplette Feld auf. So schnell hat noch kein Spiel so viele Lieblingsspiel-Stimmen auf sich vereint – ein wahrhaftiger Chartbreaker!

Charts

Jetzt abstimmen unter www.pcgames.de!

ABSTEIGER DES MONATS

Das Ganoven-Epos hat sich monatelang wacker in den Top 10 gehalten – jetzt wird das PC-Games-„Spiel des Jahres" verdrängt. Illusion Softworks arbeitet mit (wieder-)vereinten Kräften an Hidden & Dangerous 2.

DAUERBRENNER DES MONATS



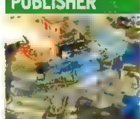
Einen Riesensatz macht das Laserschwertgerassel Jedi Knight 2: Erst in Ausgabe 03/03 als Budget-Tipp vorgestellt, findet sich Kyle Katarn auf Platz 21. Zu Recht: Jedi Outcast gilt als einer der besten PC-Shooter.

BELIEBTESTE GENRES



Nach monatelanger Action-Regentschaft erobern die Strategiespiele wieder Spitzenplätze: C&C, Warcraft, Anno, Sim City – gelungene Fortsetzungen legendärer Spieleserien verzücken die Stammkäufer.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



C&C Generals, Anno, FIFA, Battlefield, Sim City – EA hat die Charts fest im Griff. Ebenfalls erfolgreich: Infogrames und Vivendi. Ubi Softs Splinter Cell erschien erst nach Redaktionsschluss.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	( )	NEU	C&C Generals	EA Pacific / Electronic Arts	03/03 / 90	
2	(1)	▼	Gothic 2	Piranha Bytes / Jowood	01/03 / 91	
3	( )	NEU	Unreal 2	Legend Entertainment / Infogrames	03/03 / 92	
4	(3)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
5	(2)	▼	Unreal Tournament 2003	Epic / Infogrames	11/02 / 92	
6	(6)	-	Counter-Strike	Counter-Strike.net / Vivendi Universal	02/01 / 84	
7	(8)	▲	Warcraft 3	Blizzard / Vivendi Universal	08/02 / 92	
8	(4)	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 / 92	
9	(-)	NEU	Sim City 4	Maxis / Electronic Arts	02/03 / 80	
10	(7)	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	
11	(5)	▼	Mafia	Illusion Softworks / Take 2	10/02 / 89	
12	(12)	-	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 / Electronic Arts	02/02 / 87	
13	(9)	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 / 86	
14	(11)	▼	GTA 3	Rockstar Games / Take 2	07/02 / 89	
15	(10)	▼	Morrowind	Bethesda Softworks / Ubi Soft	07/02 / 91	
16	(14)	▼	Diablo 2/ Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
17	(13)	▼	FIFA 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 / 90	
18	(18)	-	Deus Ex	ION Storm / Eidos Interactive	10/01 / 89	
19	(24)	▲	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive / Codemasters	07/01 / 89	
20	(19)	▼	Neverwinter Nights	Bioware / Infogrames	08/02 / 84	
21	(35)	▲	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	LucasArts / Activision	05/02 / 90	
22	(25)	▲	Civilization 3	Firaxis / Infogrames	04/02 / 85	
23	(20)	▼	Baldur's Gate 2	Bioware / Virgin Interactive	11/00 / 89	
24	(15)	▼	Runaway	Pendulo Studios / dtp	01/03 / 83	
25	(17)	▼	Gothic	Piranha Bytes / ak Tronic	04/01 / 85	

* Die VUD-Awards werden analog zu Goldenen- und Platin Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND – SATURN

1. C&C GENERALS
2. UNREAL 2: THE AWAKENING
3. SIM CITY 4
4. BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME
5. ANNO 1503
6. DIE SIMS DELUXE EDITION
7. GOTHIC 2
8. BATTLEFIELD 1942
9. FUSSBALLMANAGER 2003
10. AGE OF MYTHOLOGY

Quelle

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. C&C GENERALS
2. DARK AGE OF CAMELOT: SHROUDED ISLES
3. THE SIMS: DELUXE EDITION
4. UNREAL 2: THE AWAKENING
5. SIM CITY 4
6. THE SIMS: UNLEASHED
7. BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME
8. BATTLEFIELD 1942
9. ULTIMA ONLINE: AGE OF SHADOWS
10. IL-2 STURMOVIK

Quelle: PC Gaming World


e·plus


e·plus
GAMES
UNLIMITED

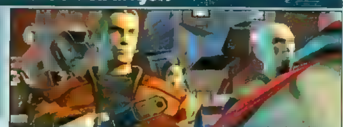

SUPER
combat
zone
GHOST
RUN
speed-
chaser

Most Wanted

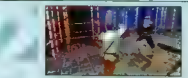
Jetzt abstimmen unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen





FREELANCER Voller Schub für **Freelancer**: Ursprünglich hatte man erst im Mai mit dem Weltraum-Epos gerechnet, jetzt kommt das Langzeit-Projekt doch schon Mitte April. Den brandaktuellen Test lesen Sie auf Seite 92.

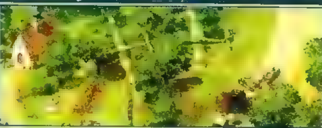


INDIANA JONES Erst verschoben auf Mai, jetzt Ende März: Offenbar hat Lucas Arts kräftig die Peitsche geschwungen – bei den Programmierern ...

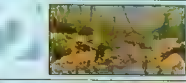


COLIN MCRAE 3 Für die PC-Version der Dreckschleuder-Simulation senkt sich erst im Juni die Startflagge – in höherer Auflösung und Texturqualität.

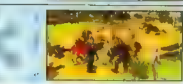
Top 3 Aufsteiger



BLITZKRIEG Von 49 auf 24 und jetzt auf Rang 10: **Blitzkrieg** macht seinem Namen alle Ehre. Die Exklusiv-Demo auf der PC Games-DVD 03/03 dürfte zum Durchmarsch beigetragen haben. Inzwischen ist das Spiel testreif (Seite 82).



VIETCONG Top-Shooter-Qualität von den **Mafia**-Machern: Die knisternde Dschungel-Spannung war bereits in der Multiplayer-Demo zu erleben.



SPELLFORCE Der sensationelle Trailer begeisterte die Fans. Einziger Haken: Die Jowood-Turbulenzen verschieben **Spellforce** von Sommer auf Herbst 2003.

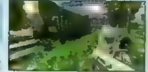
Top 3 Absteiger



WORLD OF WARCRAFT Blizzard veröffentlicht einen Pracht-Screenshot Marke „Pixelpracht" nach dem anderen, doch die verwöhnten Online-Spieler sind skeptisch: Blizzard ist nicht gerade für Pünktlichkeit bekannt.



IGI 2 „Less Martinis. More Action" – unter diesem Motto geht der Sam-Fisher-Rivale an den Start (Test auf Seite 104, Demo auf PC Games-DVD 03/03).



STALKER Dass der russische Edel-Shooter doch erst 2004 auf den Markt kommt, lässt die tolle Grafik schon nicht mehr ganz so toll erscheinen.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Splinter Cell** Taktik-Shooter	Ubi Soft Ubi Soft Montreal	Erhältlich Test in PCG 03/03
2 (3)	▲	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	2003 07/02
3 (4)	▲	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	2003 Aktuelle Ausgabe
4 (6)	▲	**GTA: Vice City** Action-Adventure	Take 2 Interactive Rockstar Games	Mai 2003 Aktuelle Ausgabe
5 (7)	▲	**DTM Racer Driver** Rennspiel	Codemasters Codemasters	28. März 2003 Test (S. 64)
6 (8)	▲	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	2003 04/02
7 (9)	▲	**Master of Orion 3** Runden-Strategie	Infogrames Quicksilver	25. Februar 2003 Test in PCG 05/03
8 (10)	▲	**Freelancer** SciFi-Action	Microsoft Digital Anvil	08. Mai 2003 Test (S. 92)
9 (15)	▲	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	2003 06/02
10 (24)	▲	**Blitzkrieg** Taktik-Spiel	CDV Nival Interactive	März 2003 Test (S. 82
11 (11)	▲	**Colin McRae 3** Motorsport	Codemasters Codemasters	Jun. 2003 01/02
12 (17)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2003 -
13 (13)	▲	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	2003 -
14 (12)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	2003 -
15 (14)	▼	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy	2003 -
16 (55)	▲	**Counter-Strike 1.6** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	März 2003 -
17 (22)	▲	**Raven Shield** Taktik-Shooter	Ubi Soft Redstorm	20.03.2003 Test (S. 98)
18 (34)	▲	**Vietcong** Ego-Shooter	Take 2 Interactive Illusion Softworks	21.03.2003 Aktuelle Ausgabe
19 (21)	▲	**Warcraft 3: Frozen Throne** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Blizzard	2. Quartal 2003 -
20 (36)	▲	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2003 01/03
21 (18)	▼	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	2003 11/02
22 (23)	▲	**Anno 1503 Add-on** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers	2003 -
23 (16)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2003 11/01
24 (19)	▼	**Dark Project 3** Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2003 -
25 (30)	▲	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	2003 07/02
26 (20)	▼	**IGI 2** Action-Adventure	Codemasters Inner Loop	Erhältlich Test (S. 104)
27 (39)	▲	**Star Trek: Voyager – Elite Force 2** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2003 -
28 (25)	▼	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	2003 -
29 (27)	▼	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 -
30 (28)	▼	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 02/03
31 (-)	NEU	**FIFA 2004** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003
32 (29)	▼	**Tomb Raider – The Angel of Darkness** Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	April 2003 02/03
33 (-)	NEU	**Battlefield Command** Echtzeit-Strategie	Codemasters 1C	2004 03/03
34 (26)	▼	**S.T.A.L.K.E.R.** Ego-Shooter	- GSC Gameworld	2004 08/02
35 (33)	▼	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	April 2003 08/02
36 (35)	▼	**Mercedes-Benz World Racing** Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	1. Quartal 2003 10/02
37 (-)	NEU	**Anstoß 5** Wirtschaftssimulation	- Ascaron	2004 -
38 (50)	▲	**Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** Action-Adventure	Electronic Arts Lucas Arts	28. März 2003 02/03
39 (32)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision id Software	2003 -
40 (41)	▲	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	2. Quartal 2003 06/02
41 (37)	▼	**Praetorians** Echtzeit-Strategie	Eidos Interactive Pyro Studios	Februar 2003 Test (S. 76)
42 (38)	▼	**Sam & Max 2** Adventure	- Lucas Arts	2003 -
43 (40)	▼	**The Matrix** Action-Adventure	Infogrames Shiny Entertainment	Mai 2003 -
44 (42)	▼	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	- Spellbound	2003 -
45 (-)	NEU	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
46 (-)	NEU	**Lords of the Realm 3** Aufbau-Strategie	Vivendi Universal Impressions	2003 -
47 (46)	▼	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	2003 -
48 (58)	▲	**Rise of Nations** Echtzeit-Strategie	Microsoft Big Huge Games	Mai 2003 01/03
49 (44)	▼	**Imperium Galactica 3** Runden-Strategie	CDV Philos	1. Quartal 2003 -
50 (-)	NEU	**Al Capone** Echtzeit-Taktik	- Spellbound	2003 -

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende Fachhandelskooperation für PC-Spiele und Konsolen.
















Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores!



0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

1

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

HERRMANN
Börnicker Chaussee 1
16321 Bernau
03338/764186

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

2

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
04681/580419

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/52740

3

TOYS & MORE
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
05121/512026

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
05132/82850

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Affollerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

4

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
02152/2167

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
02381/25068

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
02522/4600

6

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
06174/22064

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrucken
06332/905400

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
06282/929020

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
0781/25105

HARTWICH
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
07802/2269

8

SCHLATTL
Munchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
0821/313134

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
07552/1010

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

THEO KRANZ e-tainment
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
0931/571604

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES, Klosterstr. 8, B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/560459
KINDERPARADIES, Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.





NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

Made in Germany
Die deutsche Entwicklerszene

Neue Serie!

Während Deutschland noch den Superstar sucht, haben wir längst die Superstars der kommenden Jahre gefunden: **Deutsche Spiele-Entwickler, die echte Hit-Spiele produzieren.**

Coburg

Anno 1503, Gothic 2, Aquanox 2: Revelation, Mercedes-Benz World Racing, Die Gilde, Far Cry, Söldner: Secret Wars, Port Royale, Anstoß 3, Yager, X2: Die Bedrohung, Spellforce oder **Die Siedler** – das ist nur eine unvollständige Aufzählung hochkarätiger Spiele, die von deutschen Entwicklern stammen oder hierzulande programmiert werden. Teams wie Piranha Bytes (**Gothic**), Sunflowers (**Anno**), Crytek (Cry-Engine, **Far Cry**) oder Massive Development (**Aquanox**, Krass-Engine) sorgen dafür, dass das Gütesiegel „Made in Germany" mittlerweile auch für hierzulande entwickelte PC-Spiele gilt. Doch im Gegensatz zu den US-Konkurrenten befinden sich ihre Büros nicht in San Francisco, Los Angeles oder New York, sondern direkt in unserer Nachbarschaft. Wussten Sie beispielsweise, dass Ascaron und Synetic im ostwestfälischen Gütersloh den örtlichen Fußball-Club 1. FC Gütersloh anfeuern? Dass die **Far Cry**-Macher Crytek eine kleine Entwickler-Kommune im fränkischen Coburg gegründet haben oder Mitarbeiter von Piranha Bytes am Wochenende die Bochumer Kneipenszene, besser bekannt als Bermuda-Dreieck, unsicher machen? PC Games besucht jeden Monat eines dieser Teams und stellt ausführlich diejenigen Leute vor, die mit ihren Titeln für unzählige Stunden Spielspaß sorgen. In dieser Ausgabe macht Crytek aus Coburg den Anfang: Ein junges Team, das mit **Far Cry** einen Ego-Shooter in der Mache hat, welcher technisch mit **Doom 3** und **Unreal 2** gleichzieht.

DIRK GOODING

PC Games on Tour: Die nächsten Stationen

Im Laufe der nächsten Monate besuchen wir noch eine ganze Reihe weiterer deutscher Entwicklerstudios. Hier ein Überblick.

Gütersloh – In Gütersloh sitzen gleich zwei interessante Firmen: Zum einen Ascaron, die nach **Anstoß 4** mit **Sacred** und **Devastation** durchstarten. Und Synetic, die in Seelenruhe an **Mercedes-Benz World Racing** feilen.

Frankfurt am Main – In und um Frankfurt ist unter anderem der deutsche Publisher Jowood beheimatet. Auch die **Spellforce**-Macher Phenomic und das Team von Related Designs (**No Mans Land**) haben dort ihren Firmensitz.

Bochum – Mit **Gothic 2** hat sich Piranha Bytes ein kleines Denkmal gesetzt. Ein Grund mehr, die sympathischen Entwickler zu besuchen – inklusive Rundgang über Bochums Kneipenmeile „Bermuda-Dreieck".

Berlin – In Berlin treffen wir Yager Development, die derzeit noch an der PC-Version ihres Flug-Actionspiels **Yager** feilen. Auch die Radon Labs (**Project Nomads**) haben ihren Sitz in der Bundeshauptstadt.



Made in Germany, Teil 1: Zu Besuch bei Crytek

Wussten Sie eigentlich, dass im fränkischen Coburg **die wohl stärkste Konkurrenz für id Software und Epic Games** ihren Firmensitz hat?



Coburgs Wahrzeichen thront 167 Meter über der Stadt auf einem Dolomitberg: die „fränkische Krone", eine gut erhaltene Burganlage aus dem Jahr 1150. Unten in der Altstadt sieht es hingegen aus wie in vielen anderen 42.000-Einwohner-Gemeinden: eine Fußgänger-Einkaufszone mit kleineren Lädchen in den Seitengassen, viel Fachwerk, Marktplatz, Kino, Kopfsteinpflaster. Trotzdem hat Coburg etwas zu bieten, was man sonst nirgends in Deutschland findet. In der Rosenauer Straße 16, etwas versteckt im Innenhof dreier Gebäude, befinden sich die Büro-Räume der Crytek GmbH. Dass gerade dort der Ego-Shooter **Far Cry** entsteht, welcher in puncto Technik mit **Doom 3** (Innenlevels) und **Unreal 2** (Außenlevels) mithalten kann und obendrein eine bemerkenswerte Gegner-KI und Spielphysik aufweist, hätte bis vor kurzem wohl niemand für möglich gehalten. „Am Anfang waren wir wirklich nur eine Hand voll Leute, die in einer Garage Spiele programmierten", erklärt uns Cevat Yerli, der stets gut gelaunte Chef von Crytek. „Wir haben damals Demos zu drei verschiedenen Titeln gemacht. Neben **X-Isle**, was später zu **Far Cry** wurde, bastelten wir noch an einem Weltraum-Strategiespiel und an einem Rollenspiel in Richtung **Deus Ex**. Bei den Verhandlungen mit Publishern haben wir schnell gemerkt: Die fahren alle auf **X-Isle** ab, also versuchen wir es mit einem Shooter."

Multi-Kulti in der Provinz

Aus den paar Leuten sind mittlerweile über 50 Mitarbeiter aus Australien, Estland, Spanien, England, Italien, Ukraine, Finnland, Deutschland, Holland, USA, Russland, Mazedonien, Israel und der Türkei geworden – ein Multi-Kulti-Team, auf das man bei Crytek stolz ist. „Auch wenn es abgedroschen klingt", erklärt Cevat, „wir sind hier eine große Familie. Meinen beiden Brüdern Avni und Faruk und mir war es von Anfang an wichtig, dass sich unsere Angestellten bei Crytek wohl fühlen." Cevats älterer Bruder Avni Yerli, der sich um das Finanzielle kümmert, ergänzt: „Wir erledigen beispielsweise die notwendigen Behördengänge für unsere ausländischen Mitarbeiter und bieten ihnen für



VOLLE KONZENTRATION Produzent Chris Natsuume sorgt dafür, dass der Rest des Teams produktiv arbeitet. O-Ton „Ich geb den Jungs die Peitsche, Cevat verteilt das Zuckerbrot!"

EXKLUSIV AUF DVD UND CD



Redakteur Dirk Gooding war diesen Monat zu Gast beim Coburger Entwicklerstudio Crytek und filmte Land und Leute.





MOTION CAPTURING Das Angebot, einem weiblichen Hauptcharakter in Far Cry ein paar Bewegungsabläufe zu spendieren, konnte PC-Games-Kamerafrau Meli nicht ausschlagen.

eine Übergangszeit eine günstige Bleibe an. Die drei Gebäude auf diesem Gelände gehören uns, viele unserer Leute wohnen hier mit ihren Familien." Mit zahlreichen örtlichen Firmen haben die Yerlis einen Vertrag abgeschlossen oder spezielle Mitarbeiter-Rabatte ausgehandelt; wer bei Crytek arbeitet, darf beispielsweise umsonst im örtlichen Fitnessclub trainieren oder bekommt im Elektro-Laden um die Ecke einen Preisnachlass. Die Pläne der drei Yerli-Brüder gingen sogar noch weiter, wie Faruk (Marketing, PR) zu erzählen weiß: „Wir hatten vor, die Lieblingskneipe unserer Mitarbeiter zu erwerben, als diese zum Verkauf stand. Daraus ist dann leider nichts geworden. Dafür kocht unsere Schwester jetzt einmal in der Woche leckeres türkisches Essen für die gesamte Belegschaft. Darauf fahren hier alle total ab."

Turmbau zu Babel – und die Folgen

In den Crytek-Büros ist Englisch die Amtssprache, alle Design-Dokumente und sonstige Notizen werden von den Angestellten in Englisch verfasst – kein Wunder bei so vielen unterschiedlichen Nationalitäten. „Aufgrund der Sprachprobleme war es nötig, Englisch zu sprechen" erklärt uns **Far Cry**-Produzent Chris Natsuume. „Außerdem vereinfacht es die Kommunikation mit einem ausländischen Publisher. Wir machen hier wirklich alles in Englisch: Buchhaltung, interne Kommunikation und sogar den Plausch auf dem Gang. Und wenn die Jungs abends noch auf ein Bierchen weggehen, stehen Kneipen mit Englisch sprechender Bedienung ganz oben auf der Liste." Auf ihr aktuelles Projekt angesprochen, bekommen Cevat und Chris leuchtende Augen. „Wenn ich behaupte, dass wir technisch mit **Doom 3** und **Unreal 2** mithalten, dann denken viele immer noch: Der spinnt doch!", beklagt sich Cevat. Und Chris ergänzt: „Wir haben viel Respekt vor id Software oder Epic. Wahrscheinlich wäre **Far Cry** ohne die Quake-Szene und die vielen Mod-Entwickler nie entstanden. Aber deswegen müssen wir ja nicht unsere Engine schlechter programmieren, als wir dazu in der Lage sind. Wir wollen ein Spitzenspiel abliefern, und dafür legen wir uns hier alle mächtig ins Zeug." Trotzdem ist Cevat derzeit unzufrieden: „Das Problem ist, dass die Innenlevels einfach noch zu sehr nach **Doom 3** aussehen. Maschinen aus Metall in dunklen Räumen sehen nun mal so aus wie in id Softwares neuem Shooter. Da wir das gleiche technische Prinzip wie id Software für die Innenlevels verwenden, müssen wir uns wohl in puncto Design etwas einfallen lassen. Schließlich wollen wir uns nicht nachsagen lassen, wir würden nur von anderen kopieren." Wer die bisherigen Screenshots und Videos zu **Far Cry** kennt, wird sich diesbezüglich keine Sorgen machen. Dass der Shooter zumindest technisch eines der herausragenden Spiele des Jahres 2003 wird, steht schon so gut wie fest.

DIRK GOODING

Crytek sucht noch **Mitarbeiter!**

Crytek bieten noch Praktikumsplätze sowie Voll- und Teilzeitjobs in ihrer QA-Abteilung an. QA steht für Quality Assurance und heißt übersetzt „Qualitäts-Sicherung", sprich man kümmert sich um das Auffinden und Melden von Programmfehlern. Als QA-Tester sollte man sehr gute Englischkenntnisse besitzen und natürlich gerne spielen. Bei Interesse können Sie sich per E-Mail an qatester@crytek.de oder telefonisch unter 09561-23300 informieren. PC Games wünscht viel Glück!

Die Crytek-**Allstars**

50 Mitarbeiter aus 17 Nationen – es gibt wohl kein anderes Entwicklerteam in Deutschland, das so bunt gemischt ist. Wir stellen die wichtigsten Köpfe vor.



CEVAT YERLI, Firmengründer von Crytek. Liebt Kino und gutes Essen und ist stets gut gelaunt.

AVNI YERLI, ebenfalls Firmengründer und Wächter über die Finanzen. Ist der Ruhepol der Yerli-Brüder.

FARUK YERLI, Marketing und PR. Steht auf schnelle Autos aus Stuttgart. Isst heimlich Coburger Würstchen.

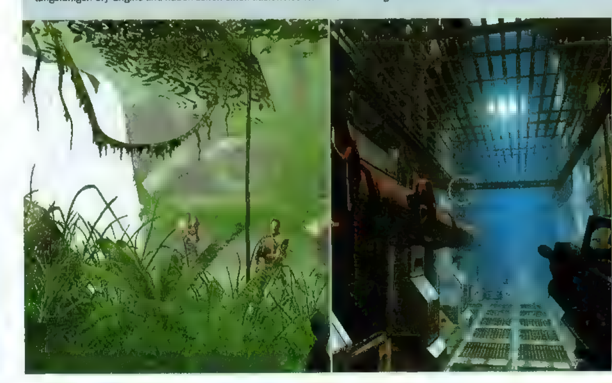
JEFF JU, Mädchen für alles. War vorher als Produzent maßgeblich an der NHL-Serie von EA Sports beteiligt.

CHRIS NATSUUME, Produzent von Far Cry. Bemüht sich, alle verrückten Ideen von Cevat umzusetzen.

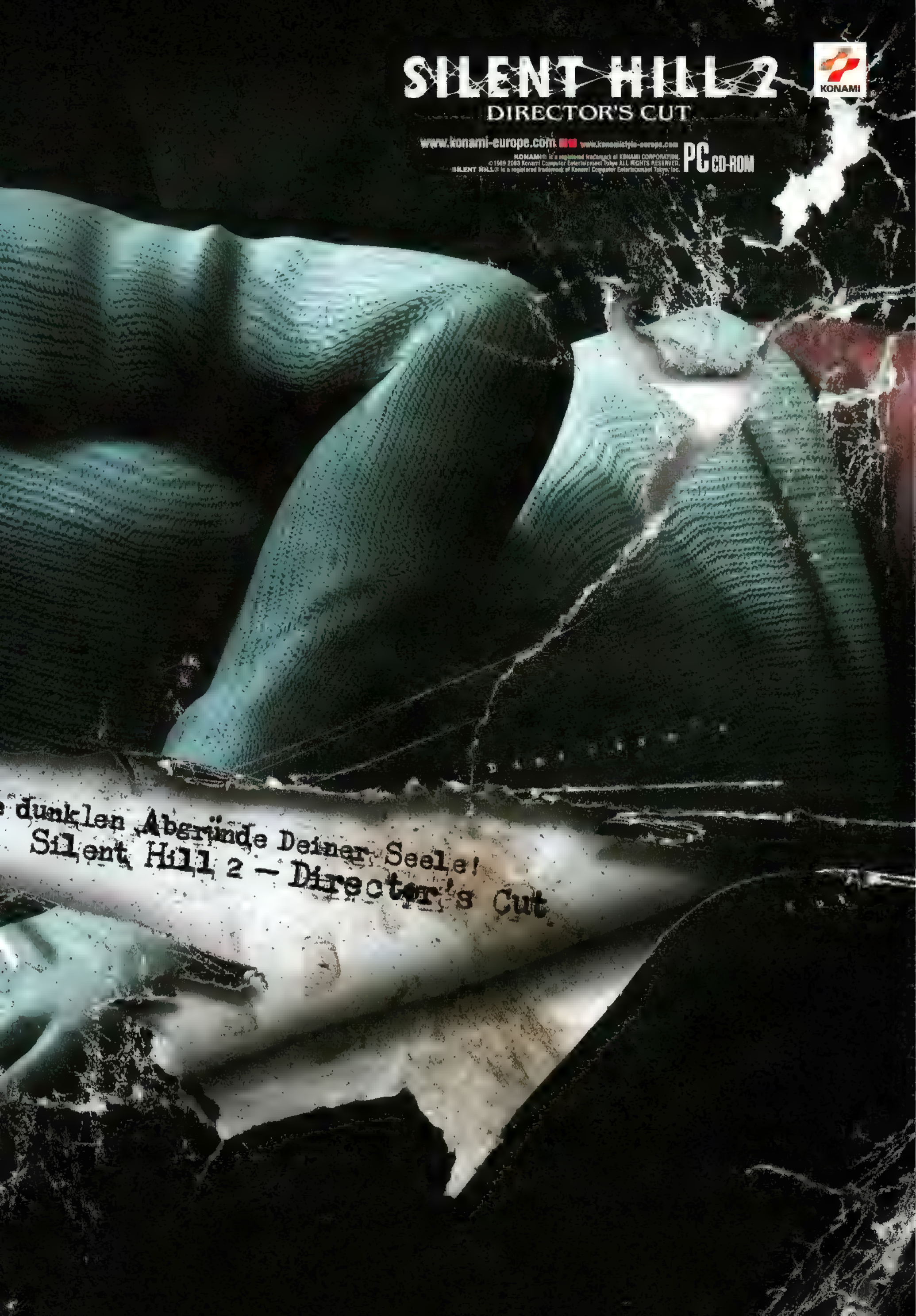
In der Entwicklung: Far Cry und die Cry-Engine

Aufwendige Technik und paradiesische Aussichten – Crytek hat derzeit gleich zwei heiße Eisen im Feuer.

Die Coburger arbeiten derzeit an **Far Cry**, einem technisch beeindruckendem Ego-Shooter, der größtenteils auf einer paradiesischen Insel spielt. In der Rolle eines Schiffkapitäns stranden Sie auf einem Eiland mitten im Südpazifik und kommen den Machenschaften eines durchgeknallten Doktors auf die Schliche. Parallel dazu werkeln die Coburger an ihrer leistungsfähigen Cry-Engine und haben schon einen ausländischen Lizenznehmer gefunden.




Blicke in


SILENT HILL 2
DIRECTOR'S CUT
KONAMI
www.konami-europe.com
PC CD-ROM
dunklen Abgründe Deiner Seele!
Silent Hill 2 – Director's Cut

Befehligt & erobert

Was sich beim Kauf durch Electronic Arts angedeutet hat, ist jetzt Fakt: Westwood Studios wird dichtgemacht. Was passiert mit Command & Conquer?

Irgendwo im „Leitfaden für erfolgreiche Existenzgründungen" muss es ein Gesetz geben, das den Besitz einer Garage vorschreibt. Befolgt haben dies unter anderem Bill Gates oder Apple-Gründer Steve Jobs – und eben Louis Castle und Brett W. Sperry anno 1985, als sie Westwood in Las Vegas aus der Taufe heben. Fast forward: **Dune 2**, **Kyrandia**, **Lands of Lore**, **Command & Conquer** – so viel Erfolg weckt Begehrlichkeiten. Im September 1998 ist es dann so weit: EA übernimmt Westwood von Virgin Interactive; die beiden Chefs werden mit Fünf-Jahres-Verträgen festgezurrt.

Und jetzt, Ende März 2003, nach fast 17 Jahren Westwood Studios, heißt es an der **Tiberium**-Pilgerstätte: „Der Letzte macht das Licht aus" – Westwood Studios wird aufgelöst, die Belegschaft mit EA Pacific (bislang im kalifornischen Irvine) in einem neuen Mega-Studio in Los Angeles zusammengelegt, wo zunächst 200, in den kommenden Jahren bis zu 500 Menschen Computerspiele entwickeln werden. Nicht jeder Westwood-Mitarbeiter wird das Job-Angebot wahrnehmen. Wer in der Branche bleiben möchte, muss in jedem Fall an die Westküste ziehen, will er nicht Spielautomaten warten oder Blackjack-Karten austeilen. Denn wie die Tageszeitung **Las Vegas Review Journal** feststellt, ist

Die Westwood-Story: Meilensteine einer Kultfirma

1985

Louis Castle und Brett W. Sperry gründen Westwood Associates in Las Vegas, benannt nach ihrer kalifornischen Lieblingsstadt (der ursprüngliche Name Brelous Software wird wegen akuter Albernheit schnell verworfen). Geld kommt zunächst durch Portierungen für Epyx in die Kasse, es folgen Rollenspiele wie **Mars Saga**. Als erster Achtungserfolg gilt der **Dungeon Master**-Klon **Eye of the Beholder**, ein einsteigerfreundliches **AD&D**-Rollenspiel



1992

Dune 2, basierend auf dem Buch **Der Wüstenplanet**, gilt für viele als Urahn aller Echtzeit-Strategiespiele. Weniger innovativ, aber witzig: Mit dem zauberhaften **King's Quest**-Rivalen **The Legend of Kyrandia** macht sich Westwood bei Adventure-Spielern einen Namen. Virgin-Boss Richard Branson setzt sich gegen Sierra Online durch und beteiligt sich an Westwood, alle nachfolgenden Spiele erscheinen unter dem Logo von Virgin Interactive



1993/1994

Erfolg verpflichtet: Die **Kyrandia**-Fortsetzung **Hand of Fate** ist das **Shrek** unter den allzu „verdisneyten" Sierra-Adventures. Mit **Lands of Lore: The Throne of Chaos** liefert Westwood erneut leicht zugängliche Rollenspiel-Kost ab. 1994 erscheint lediglich die dritte und letzte Folge von **The Legend of Kyrandia** mit dem Untertitel **Malcolm's Revenge** – bewährte Qualität und ein feiner Abschluss der Trilogie.



1995

Mit einer Geburtstags-Spielesammlung wird zunächst das zehnjährige Bestehen begangen, ehe **Command & Conquer** ein ganzes Genre revolutioniert: **Der Tiberium-Konflikt** zwischen Nod und GDI ist schneller, schicker und netzwerktauglicher als alles, was es zuvor unter dem Siegel „Strategie" gegeben hat. Die Online-Lobby „Westwood Chat" verhilft **C&C** auch zum Durchbruch im Internet, die Brettspiel-Umsetzung **Monopoly** erhält dadurch erst ihre Daseinsberechtigung.



1996

Innerhalb von nur vier Wochen verkauft sich **C&C: Alarmstufe Rot** mehr als eineinhalb Millionen Mal. Es folgen zwei enorm erfolgreiche Zusatz-CDs (**Gegenangriff** und **Vergeltungsschlag**). Westwood und Virgin feiern die Erfolge mit einem rauschenden Fest in Paris (links: Kane-Darsteller Joe Kucan, in der Mitte Brett Sperry).



(beziehungsweise war) Westwood der einzige Computerspiele-Hersteller in der Glücksritter-Stadt.

„Auf den Schirm! Synergie!"

Warum ausgerechnet Los Angeles? Wo Mieten und Luftverschmutzung so viel höher sind als in Vegas? Der Erfolg von EA Sports im kanadischen Vancouver (dort arbeiten allein an **FIFA** über 100 Entwickler) hat eines gelehrt: Alles unter einem Dach funktioniert besser als viele über den halben Globus verstreute Mini-Büros. Teure Anlagen wie Motion-Capturing-Systeme und Tonstudios lassen sich besser auslasten. Noch wichtiger: Einmal entwickelte Technologien kommen sofort anderen Spielen zugute. Beispiel **C&C Generals**: Die Routinen für die Errichtung von Gebäuden (mitsamt der Gerüste und Kräne) stammen aus **Sim City 4**, für die Animation der Zivilisten und Soldaten wurde auf Tools aus **Die Sims** zurückgegriffen, der „**Matrix**-Slowmotion-Effekt" taucht sowohl im Ego-Shooter **James Bond 007: Nightfire** als auch in **Need for Speed: Hot Pursuit 2** auf – wenn der Aston Martin zum Sprung über die Kuppe abhebt und in **C&C Generals** die Kamera um die Explosion rotiert, werkeln ähnliche Programmzeilen.

Nicht zuletzt ist Hollywood um die Ecke: Statt abgehalfterten Zauberern, Elvis-Imitatoren und Wedding-Chapel-Priestern gibt es hier Grafik-, Effekt- und Sound-Profis, Regisseure, Drehbuchautoren, Synchronsprecher. All das also, was für die Spiele der kommenden Jahre gebraucht wird. Umgekehrt sind die EA-Charaktere und -Stoffe auch für Warner, Columbia und Dreamworks von Interesse: Zumindest **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** gilt schon seit längerem als heißer Leinwandkandidat.

„Command & Conquer" wörtlich genommen

Das Aus für Westwood als eigenständiges Studio ist der vorläufige Höhepunkt einer regelrechten **Command & Conquer**-Strategie: EA kauft ein Top-Studio nach dem anderen, die Spiele-Marken bleiben bestehen, doch die Identität der Studios tritt nicht mehr nach außen in Erscheinung und irgendwann wird daraus eben „EA Games". So geschehen bei Origin (**Ultima**, **Wing Commander**), bei Bullfrog (**Dungeon Keeper**, **Populous**) und jetzt bei Westwood. Nur Maxis (**Die Sims**, **Sim City**) darf noch Maxis heißen. Noch.

> Louis Castle ist überzeugt: „Es ist die absolut richtige Entscheidung – **für Electronic Arts und die Aktionäre.**"

„Die Konsumenten lassen sich nicht täuschen", war man bei EA schon vor vier Jahren überzeugt. „Ob Sie heute Westwood oder EA in den Vordergrund stellen, ist weniger wichtig als die Produktqualität." Daher wurde entschieden, nur noch dreigleisig zu fahren – EA Games, EA Sports und EA.com (siehe Kasten). Genauer gesagt sind es heute nur noch zwei Gleise: Nach millionenschweren Abenteuern wie dem Online-Thriller **Majestic** werden inzwischen auch alle Internet-Aktivitäten unter EA Games geführt, darunter auch das mit mäßigem Erfolg angelaufene **Sims Online**.

Louis Castle bedauert die Westwood-Schließung, sagt aber: „Es ist die absolut richtige strategische Entscheidung – für Electronic Arts und die Aktionäre." Spekulationen, wonach er eine neue Firma startet, werden dementiert: „Ich bleibe bei Electronic Arts." Eines der Entwicklungsteams wird unter seiner Leitung stehen. Ganz anders Brett Sperry, Erfinder von **Command & Conquer**, der sich offiziell ein mehrmonatiges „Sabbatical" gönnt – also eine berufliche Auszeit. In dieser Zeit scheinen sich die Lebenspläne grundsätzlich verändert zu haben – Insider sagen: Es wird kein Comeback für Sperry geben, zumindest nicht bei EA. Schon seit längerem verschweigt ihn die Westwood-Website.

Drei neue C&Cs kommen

„**Command & Conquer Generals** was inspired by the original **Command & Conquer** created by Westwood Studios", heißt es in den **Generals**-Danksagungen – in diesem Tenor werden sonst nur Grabinschriften verfasst. Bereits 2000 orakelte PC Games in einer Kolumne: „Westwood? Nie gehört! Schon in wenigen Jahren werden sich nur noch die Älteren unter uns an die Kultfirma erinnern." Anders als Blizzard (**Warcraft**, **Diablo**, **Starcraft**) hat Westwood nur eine einzige beständige Serie hervorgebracht: **Command & Conquer**. Und die beste Folge seit **C&C 1**, nämlich **Generals**, kommt ausgerechnet von EA Pacific.

Die Geschichte von **C&C** wird nun von Los Angeles aus fortgeschrieben: Zur E3 im Mai (für EA LA quasi ein Heimspiel) erwartet uns ein Add-on zu **C&C Generals**; zudem sind zwei weitere Titel im **C&C**-Universum in Planung, darunter aller Voraussicht nach das sagenumwobene **Tiberian Twilight** und eine weitere **Alarmstufe Rot**-Folge, die von Louis Castle betreut werden soll. Und Brett Sperry? Der treibt sich bestimmt schon wieder in einer neuen Garage herum ...

PETRA MAUERÖDER

Das ist Electronic Arts

Firmensitz:	Redwood City (Kalifornien, USA)
Gegründet:	1982
Umsatz 2002:	1,7 Milliarden Dollar

EA Games
Bekannteste Marken: Die Sims, C&C, Sim City, Harry Potter, Herr der Ringe, Battlefield 1942, Need for Speed
Derzeit in Entwicklung: C&C Generals Add-on, Harry Potter 3, Die Sims: Megastars etc.

EA Sports
Bekannteste Marken: FIFA, Fußballmanager, NHL, NBA Live, Madden NFL, F1, Tiger Woods
Derzeit in Entwicklung: FIFA 2004, NHL 2004, Fußballmanager 2004, F1 2004 etc.

1997

Im Januar meldet Westwood über 300.000 Westwood-Chat-Partien. Die SVGA-Version von **C&C (C&C Gold)** treibt die Gesamtverkaufszahlen aller **C&C**-Spiele auf fünf Millionen Stück. **Lands of Lore: Götterdämmerung** setzt die Rollenspiel-Serie mit digitalisierten Abziehbildchen-Darstellern fort. Im November folgt das brillante Film-Adventure **Blade Runner**. Zum Fiasko entwickelt sich **Sole Survivor**: Der Versuch, damit eine Art „Massive-Multiplayer-**C&C**" zu etablieren, scheitert.



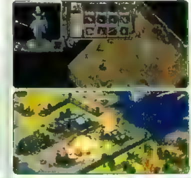
1998/1999

Auf der E3 im Mai '98 kündigt Westwood **C&C: Tiberian Sun** an. Zwei Monate später gründet der ehemalige **C&C**-Produzent Ed del Castillo die Firma Liquid Entertainment und bringt Ende 2001 sein **Battle Realms** auf den Markt. Die Wartezeit auf **Tiberian Sun** soll das **Dune 2**-Remake **Dune 2000** verkürzen. Im September kauft EA die Westwood Studios von Virgin Interactive. Vier Monate vor Fertigstellung von **C&C: Tiberian Sun** kündigt Chefdesigner Erik Yeo (Foto), um eine neue Firma zu gründen. Macht aber nix. **Tiberian Sun** verkauft sich trotzdem weltweit mehr als zwei Millionen Mal. **Lands of Lore 3** geht völlig unter.



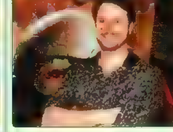
2000

„Was Blizzard mit **Diablo 2** kann, können wir auch", hat man sich wohl in Vegas gedacht. Könnt ihr eben nicht. Das solide 2D-Action-Rollenspiel **Nox** kommt im Februar auf den Markt. Gelungener hingegen **Alarmstufe Rot 2**, ein Echtzeit-Strategiespiel, das nach dem mit Features vollgepfropften **Tiberian Sun** für „Back to the roots" steht. Westwood beschäftigt über 200 Mitarbeiter.



2001

Im März trennt sich Westwood von Joe Kucan, Video-Direktor und nebenberuflicher Darsteller des **Nod**-Bösewichts Kane. Mit **C&C Renegade** wagt sich Louis Castle (im Bild) erstmals ins Ego-Shooter-Genre. Experten-Tenor: Coole **C&C**-Atmosphäre, aber schwache Technik – ein paar Monate zusätzlicher Entwicklungszeit hätten gut getan. Gleiches gilt für **Emperor: Schlacht um Dune**, der 3D-Variante des Herbert'schen Wüstenplaneten. Mit **Earth & Beyond** wagt sich Brett Sperry an ein ambitioniertes Weltraum-MMORPG.



2002/03

Im März 2002 kündigt EA (nicht Westwood!) **C&C Generals** an. Im gleichen Monat verdichten sich Gerüchte um Sperrys Ausstieg bei Westwood Studios. Sein Weltraum-Rollenspiel **Earth & Beyond** geht erst 2003 unter Ausschluss der Öffentlichkeit online. Am 14. Februar dieses Jahres bringt EA Pacific das herausragende **C&C Generals** auf den Markt, produziert von Mark Skaggs (**Alarmstufe Rot 2**, **Emperor**) und Harvard Bonin (**Alarmstufe Rot 2**, **Yuri's Revenge**). Im März gibt EA bekannt, das Westwood-Hauptquartier in Las Vegas zu schließen und ins neue Hauptquartier in Los Angeles zu integrieren.





Breed

Ende letzten Jahres sollte der SciFi-Shooter **Breed** auf den Markt kommen, wurde dann aber auf die erste Hälfte 2003 verschoben. Der Grund: Entwickler Brat Design war mit der Qualität der 3D-Grafik unzufrieden und krempelte die selbst entwickelte Mercury-Engine noch mal um. Unser Pixelpracht-Screenshot gibt derweil schon einen Ausblick auf die grafischen Qualitäten von **Breed.** Bump Mapping erzeugt feine Oberflächendetails, Metall-Oberflächen spiegeln und glänzen realistisch, Detail-Texturen verzieren Landschaft und Levelobjekte. Zusätzlich geben Echtzeitschatten und Wetter-Effekte der Optik den letzten Schliff.

Entwickler .... Brat Design
Anbieter .... CDV
Termin .... Juni 2003

VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER

SPORT





GRAFIK-NEUERUNGEN Das Ruinen-Spielfeld ist eines der drei neuen Grafik-Sets.



SCHLECHT GELAUNT Wenn Sie diesen Creep angreifen, sind Sie entweder lebensmüde oder ein Cheater.



MEHRSPIELER

Warcraft 3: Frozen Throne

Groß, größer, Frozen Throne: Blizzard bringt im Sommer 2003 ein Add-on zu Warcraft 3, das bis zum Platzen voll ist mit Neuem. Wir sagen Ihnen alles, was Sie wissen müssen.



MUTIERT Die Riesenschildkröten kommen! Zwar langsam, aber sie kommen – und zwar zu Wasser und zu Land.

Rund 40 Stunden Spielspaß verspricht **Frozen Throne**-Chef-Designer Rob Pardo. In den 30 Missionen des Zusatzpakets schicken Sie die Nachtelfen, die Untoten und die Menschen, inklusive neuer Einheiten (siehe Extrakästen), der Reihe nach aufs Schlachtfeld. Noch offene Enden aus dem Hauptprogramm sollen aufgelöst werden. Beispielsweise erfahren Sie, was der übergeschnappte Held Arthas im Schilde führt und welche Rolle der Elf Illidan spielt. Alles dreht sich um den gefrorenen Thron an der Spitze des Icecrown-Gletschers: Dort wartet der Böseste der Bösen, Lich-König Ner'zhul, im Tiefkühlgefängnis auf seine Befreiung. Zwei neue Zwischensequenzen sollen den Anfang und das Ende der Geschichte in extrem aufwendiger Render-Kulisse darstellen. Normale Cut-Scenes, in Spielgrafik gehalten, treiben die Geschichte bis zum Finale voran.

Und was ist mit den Orks? Die kriegen eine Extrawurst. „Es gibt keinen vernünftigen Grund, warum die Orks eine Rolle in der neuen Story spielen sollten", verkündet Pardo. Deswegen läuft die Ork-Kampagne losgelöst von der eigentlichen Geschichte ab. Sie soll vor allem die neuen Fähigkeiten des Karten-Editors demonstrieren. Damit dürfen Sie im Add-on Szenarien generieren, die sich über mehrere Maps erstrecken. Das heißt: Weg von typischen Echtzeitstrategie-Elementen, stärker hin zum Rollenspiel. Mit den neuen Optionen lassen sich Missionen erstellen, die ähnlich wie in **Diablo** funktionieren: Ihre Helden kämpfen sich von Karte zu Karte, sammeln Erfahrungspunkte und werden Stück für Stück stärker. Und genau das ist geplant für den Ork-Feldzug.

Selbstverständlich wird es nicht nur neue Einheiten, sondern auch zusätzliche Gebäude geben. Pro Rasse ist ein neutrales Gebäude geplant. Darin lassen sich beispielsweise beliebig viele Gegenstände verstauen, die Sie im Verlauf des Spiels finden. Damit hat das Inventar-Problem endlich ein Ende. Oder Sie errichten Goblin-Schiffe, kleine Transporter, die Landeinheiten übers Wasser schippern. Aber seien Sie vorsichtig: In den Gewässern von Azeroth lauern nun Riesenschildkröten und andere Seeungeheuer. Es ist allerhand Neues dazugekommen!

ERSTER EINDRUCK

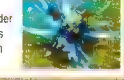
Meine Güte, da steckt ganz schön was drin! Ich bin vor allem darauf gespannt, wie sich die neuen Einheiten im Mehrspieler-Modus machen – ich hab mir schon ein paar ganz fiese Taktiken überlegt, jetzt muss ich sie nur noch ausprobieren …

THOMAS WEISS

Entwickler .... Blizzard
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... Sommer 2003

Die Menschen

Blood Mage



Der Blood Mage ist der neue Held der Menschen. Er ist eine Kreuzung aus den letzten übrig gebliebenen Elfen und Menschen.

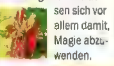
FLAME STRIKE
Funktioniert wie der Blizzard aus dem Original: Der Held beschwört einen Feuersturm mit Flächenschaden. Der Feuersturm endet, wenn der Blood Mage stirbt.

BANISH
Lässt ein Ziel unverwundbar gegen physische Angriffe werden. Das Ziel selber darf nur noch Zaubersprüche anwenden.

MARK OF FIRE
Verwandelt eine beliebige freundliche Einheit in einen fliegenden Drachen, der Fernangriffe beherrscht. Nach drei Minuten ist der Zauber vorbei.

Spellbreaker

Der Spellbreaker ist immun gegen magische Angriffe. Seine Fähigkeiten befassen sich vor allem damit, Magie abzuwenden.



SPELL STEAL
Nimmt positive Magieeffekte der Gegner weg – und wendet sie im Gegenzug auf freundliche Einheiten an. Endlich ein Mittel gegen Blutlust!

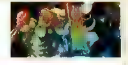
Dragon Hawk

Der Dragon Hawk ist eine Flugeinheit, die über die Qualitäten einer Belagerungswaffe verfügt. Eine seiner Fähigkeiten wurde aus **Starcraft** übernommen ...

CLOUD
Cloud beschwört eine Wolke, die gegnerische Verteidigungsanlagen umweht und selbige lahm legt. Hält nur dann, wenn sich der Hawk nicht bewegt.

Die Orks

Shadow Hunter



Der Shadow Hunter gehört zum Stamm der Trolle, die mit den Orks verbündet sind. Er verfügt über mächtige Voodoo-Zaubersprüche.

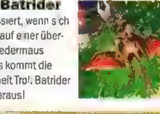
HEX
Funktioniert ähnlich wie Polymorph (Einheiten in Schafe verwandeln). Unterschied: Das Opfer wird in allerhand Formen verwandelt (zum Beispiel in einen Pinguin).

HEALING WAVE
Ein Heilzauber, der von einem Ziel zum nächsten springt, wobei die Effektivität abnimmt. Je höher der Level, desto mehr Ziele werden geheilt.

SERPENT WARD
Lässt winzige Türme auf dem Spielfeld entstehen, die mit Feuerbällen schießen. Die Türme sind nur gegen physische Angriffe anfällig.

VOODOO
Der Shadow Hunter muss stillstehen, um den Zauber zu sprechen: Alle Einheiten auf dem Bildschirm werden unverwundbar, mit Ausnahme des Shadow Hunters.

Troll Batrider



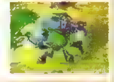
Was passiert, wenn sich ein Troll auf einer übergroße Fledermaus setzt? Es kommt die Flugeinheit Troll Batrider dabei heraus!

UNSTABLE CONCOCTION
Verwandelt den Batrider in einen Kamikazeflieger. Wenn selbiger stirbt, reißt er alle Einheiten im Umkreis mit in den Tod.

LIQUID FIRE
Ein Angriffs-Upgrade. Sobald aktiv, werden sämtliche Fernangriffe mit einem Feuerschaden versehen, der auf Gebäude dauerhaften Schaden anrichtet.

Die Untoten

Crypt Lord



Der Gruftherr ist der Chef aller Untoten. Er verfügt über die höchste Anzahl an Lebensenergiepunkte von allen Helden im Spiel.

IMPALE
Da hat man sich wohl an **Age of Mythology** orientiert: Der Crypt Lord spießt Gegner auf, schleudert sie in die Luft und lähmt sie damit für kurze Zeit.

THORNY SHIELD
Diese passive Fähigkeit lässt um freundliche Einheiten herum Stacheln entstehen. Die Gegner nehmen bei Angriffen Schaden.

CARRION SCARABS
Sobald diese Fähigkeit aktiv ist, krabbeln Käfer aus den Körpern gefallener Einheiten. Die Käfer kämpfen anschließend für die Untoten.

Obsidian Statue

Die Statue wird im Schlachthaus hergestellt und dient, ähnlich wie das Kodo-Biest der Orks, als Support-Einheit, die mit einer Aura hilft, aber nicht selber aktiv wird.

AURA DER REGENERATION
Die Aura der Regeneration erhöht die Geschwindigkeit, mit der Einheiten Ihre Lebensenergie und Mana zurückbekommen.

Black Sphynx

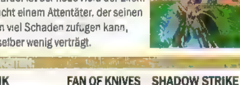
Die Obsidian Statue darf sich auf Wunsch in die Black Sphynx verwandeln. Die Verwandlung dauert ähnlich lange wie der Bau eines Gebäudes.



DEVOUR MAGIC
Zauber im Umkreis werden gestoppt. Beschworene Einheiten nehmen Schaden. Der Schaden wird in Lebensenergie und Mana für die Sphynx umgewandelt.

Die Elfen

Warder



Der Warder ist der neue Held der Elfen. Er gleicht einem Attentäter, der seinen Opfern viel Schaden zufügen kann, aber selber wenig verträgt.

BLINK
Ein Teleport-Zauberspruch, mit dem der Warder Hindernisse im Sichtbereich überwinden kann. Eignet sich hervorragend für kurze Überraschungsangriffe.

FAN OF KNIVES
Lässt den Warden den Champion im Messerwerfen mutieren. Die Anzahl der geworfenen Messer richtet sich nach der Höhe der Ausbaustufe.

SHADOW STRIKE
Vergiftet das Opfer. Der erste Schlag verursacht großen Schaden, der Rest wird verteilt auf mehrere Sekunden. Perfekt gegen Einheiten mit viel Lebensenergie.

Mountain Giant

Der Mountain Giant ist aufgrund seiner Größe eine sehr teure Einheit. Er dient primär als Schutzschild schwächerer Einheiten.

TAUNT
Zieht alle Angriffe der Gegner auf den Mountain Giant. Besonders nützlich, um Zauberer zu schützen. Hält so lange, bis der Mountain Giant stirbt.

Faeri Dragon

Der Faeri Dragon ist gegen sämtliche magische Angriffe immun und kann mit seinen Zaubersprüchen vor allem schwächeren Einheiten stark zusetzen.

MANA FLARE
Der Drache verwandelt sich in einen glühenden Feuerball, der Funken abschießt. Dagegen sind in erster Linie schwache Einheiten verwundbar.



Tropico 2





ZWECKBAU Die Kirche dient zur Beruhigung der Gefangenen. Die Piraten lassen sich beim Gottesdienst nicht blicken.

Piraten, die ohne Seeschlachten auskommen?

Muss das sein? Bill Spieth, Chefentwickler von Tropico 2, stand uns Rede und Antwort.



FREUD UND LEID Während in der Piratenschule die Seeräuber büffeln, fristen gefangene Edelleute ihr Dasein im Hotel.

BILL SPIETH ist Chefentwickler von Tropico 2 bei Frog City.

PC Games: Woher kam die Idee, Piraten in **Tropico 2** zu verwenden? Was hat euch inspiriert?

Spieth: „Das war einer dieser typischen Gedankenblitze. Während einer unserer Entwickler unter der Dusche stand, hatte er den Einfall mit den Piraten. Bis zu diesem Zeitpunkt hatten wir noch Cowboys in der engeren Auswahl, aber die Piraten-Idee führte uns sofort zu der umgekehrt funktionierenden Wirtschaft, die etwas völlig Neues ist."

PC Games: Wie arbeitet dieses Wirtschaftssystem?

Spieth: „In den üblichen Aufbauspielen baut man Produktionsketten auf und verkauft beispielsweise Rum, um sich irgendwann eine Armee leisten zu können. In **Tropico 2** raubt man hingegen Geld, um die Produktion von Rum für die Piraten finanzieren zu können. Das Gameplay dieser beiden Prinzipien unterscheidet sich beträchtlich voneinander. Außerdem gibt es die Gefangenen, die zwar umsonst arbeiten, aber ständig eingeschüchtert werden müssen."

PC Games: Flossen Wünsche der Fans mit in das Projekt ein?

Spieth: „Ja, aber erst nachdem wir uns auf das Piratenthema festgelegt hatten. Beispielsweise dauert die Aufbauphase nicht mehr so lange wie noch in **Tropico** und auch der Straßenbau ist wichtiger geworden."

PC Games: Die Spiel-Engine ist komplett neu, aber die Programmoberfläche gleicht der des Vorgängers. Warum das?

Spieth: „Wir mussten einen schwierigen Spagat ausführen: **Tropico**-Fans haben Wünsche, **Pirates**-Fans – und die werden sich auch für das Spiel interessieren – ganz andere. Letztendlich haben wir uns aber für die altbewährte Oberfläche entschieden, damit man sich möglichst schnell zurechtfindet. Das Spiel bietet inhaltlich so viel Neues, da wollten wir nicht auch noch mit einem neuen Interface verwirren."

PC Games: Fehlt etwas in **Tropico 2**, was ihr gerne integriert hättet?

Spieth: „Man hat zu Beginn eines Projekts immer mehr Ideen, als man verwirklichen kann. Aber je mehr Form ein Spiel annimmt, desto weniger der Ideen passen dann zum tatsächlich umgesetzten Konzept. Die nicht verwirklichten Ideen haben wir verworfen, weil mit ihnen das Spiel weniger rund geworden wäre."

PC Games: Aber interaktive Seeschlachten wären schön gewesen …

Spieth: „Ja, diese standen auch auf meiner Wunschliste ganz weit oben. Nach einigen Tests mussten wir aber erkennen, dass sie in einem Aufbau-Strategiespiel stören würden. Der Spieler hätte den Fokus verloren."

PC Games: Was ist euer nächstes Projekt?

Spieth: „Wir testen gerade mehrere Ideen auf ihre Umsetzbarkeit – die sind aber noch streng geheim. Was ich verraten kann: Sollte **Tropico 2** Erfolg haben, werden wir wohl ein Add-on produzieren."

ERSTEINDRUCK

*Auch ohne Seeschlachten darf man sich auf **Tropico 2** freuen. Und obwohl das „umgekehrte Wirtschaftssystem" sehr ungewohnt funktioniert, wird jeder WiSim-Spieler damit umgehen können. Ob das Spiel etwas für Sie ist, können Sie anhand der aktuellen Demo-Version herausfinden.* HARALD WAGNER

Entwickler.......................... Frog City
Anbieter.................................. Take 2
Termin...................... 15. April 2003



VIDEO AUF DVD

Enter the

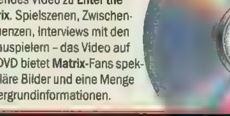
Was ist die Matrix? Die Antwort ist nicht irgendwo da draußen, sondern steht weiß auf schwarz auf den nächsten fünf Seiten!!

Die schlechte Nachricht: Der Mensch ist anno 2199 nicht mehr als eine Batterie, die von den herrschenden Maschinenwesen als Energiequelle benötigt wird. Sein Körper liegt verkabelt in einem Brutkasten und produziert so lange Wärme und Elektrizität, bis er stirbt. Die mehr oder minder gute Nachricht: Von der Geburt bis zu seinem Tod gaukelt ihm ein Computerprogramm eine gänzlich andere Realität vor – die Welt inklusive aller guten und schlechten Seiten, so wie wir sie anno 2003 kennen. Nur eine

Matrix

EXKLUSIV AUF DVD

Auf der DVD finden Sie ein umfassendes Video zu **Enter the Matrix**. Spielszenen, Zwischensequenzen, Interviews mit den Schauspielern – das Video auf der DVD bietet **Matrix**-Fans spektakuläre Bilder und eine Menge Hintergrundinformationen.



Hand voll Menschen lebt außerhalb dieser virtuellen Realität, die sich Matrix nennt. Unter diesen Männern und Frauen befindet sich ein Mann, der alles verändern kann. Sein Name ist Neo ... und er ist dazu bestimmt, die Menschheit aus der Sklaverei zu befreien.

Vom Kinofilm zum Spiel

So viel zur Story des Kultfilms **Die Matrix** aus dem Jahr 1999. Damals begeisterte der Streifen die Kinobesucher mit wahnwitzigen Kamerafahrten, abgefahrenen Kampf- und Prügelszenen und seinem durchgestylten, dunkel-düsterem Design. Am 15. Mai kommt nun endlich der lang ersehnte zweite Teil **Matrix Reloaded** in die Lichtspielhäuser. Zeitgleich dazu will Infogrames das Computerspiel **Enter the Matrix** veröffentlichen, das zurzeit von Shiny Entertainment (**MDK**, **Sacrifice**) unter anderem für den PC entwickelt wird. PC Games war für Sie auf der internationalen Pressekonferenz in London und sprach vor Ort mit Dave Perry, dem Präsidenten von Shiny Entertainment, über blaue und rote Pillen.


FEUER FREI Die Flugbahn jeder Kugel in Enter the Matrix wird korrekt berechnet.

Technik: So funktioniert's!

Im Vergleich mit dem Film sind die Spezialeffekte des Spiels schnell erklärt. Hier die wichtigsten Merkmale:



Mehrere Texturschichten
Die Spielwelt von **Enter the Matrix** ist aus mehreren Texturschichten aufgebaut, die auf ein Drahtgittermodell aufgeklebt werden. Die Beleuchtung der Levels wird auf herkömmliche Art und Weise durchgeführt und ist anders als in **Doom 3** nicht dynamisch: Texturen mit Lichtinformationen, so genannte Lightmaps, erhellen oder verdunkeln dafür vorgesehene Stellen im Level.


Detaillierte Innenlevels
Innenlevels bestehen aus hochauflösenden Texturen und vielen Polygonen.


Licht und Schatten
Wie in **Splinter Cell** erhöhen Lichtstrahlen und Schatteneffekte die Atmosphäre.

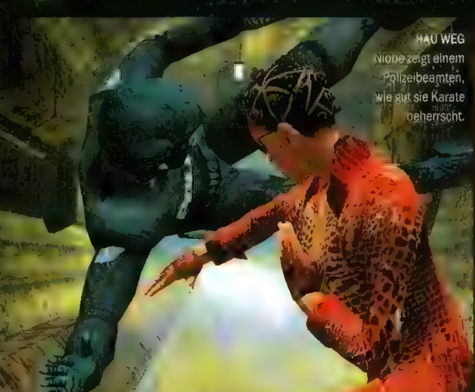

Animationen
Über 4.000 Animationen sorgen für viel Abwechslung in den Kampfszenen.

Das Interessante an **Enter the Matrix** ist sicherlich die Tatsache, dass die Story des Spiels keine hundertprozentige Umsetzung des neuen Kinothrillers ist. Ganz im Gegenteil: Spiel und Film erzählen jeweils eine eigene Geschichte, die sich allerdings ergänzen und an vielen Stellen auch überschneiden. Im Klartext: Wer ins Kino geht und sich dort **Matrix Reloaded** anschaut, bekommt die Hauptgeschichte um Neo, Morpheus und Trinity erzählt. Im Spiel dreht sich hingegen alles um zwei Nebendarsteller des Films, Niobe und Ghost, deren Abenteuer parallel zu den Geschehnissen auf der Leinwand ablaufen. Der Clou an der Sache ist, dass sich viele Ereignisse und Situationen im Kino als auch vor dem Monitor zu Hause nur dann verstehen lassen, wenn man beides kennt (siehe Extrakasten Seite 44). „Meine Empfehlung an alle PC-Games-Leser ist, zunächst **Enter the Matrix** anzuspielen und dann ins Kino zu gehen", rät Dave Perry. „Wer nach dem Kinobesuch weiterspielt, wird nicht nur das Spiel rundum verstehen, es werden sich ihm auch jene Teile der **Matrix**-Story erklären, die im Film nur angedeutet werden."

> **„Meine Empfehlung ist,** erst Enter the Matrix anzuspielen, sich dann den Film im Kino anzuschauen und danach weiterzuspielen." (Dave Perry)

Regisseure machen Spiele

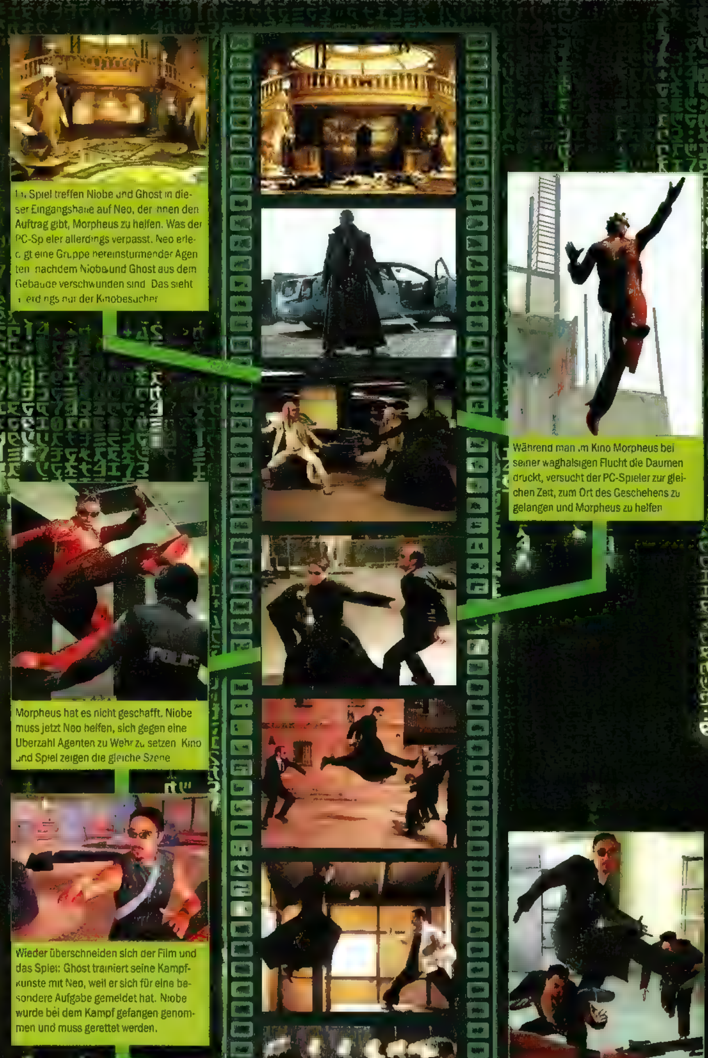
Verantwortlich für diese ungewöhnliche Verknüpfung zwischen Film und Spiel sind die Filme-Macher Larry und Andy Wachowski, die schon den ersten Teil produziert haben. Sie


HAU WEG Niobe zeigt einem Polizeibeamten, wie gut sie Karate beherrscht.


ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Nach einem heftigen Feuergefecht in einer Post-Filiale regnet es Briefe von der Decke.

Film und Spiel – zwei Handlungsstränge und trotzdem eine Einheit

In **Enter the Matrix** spielen Sie die Handlung des Kinofilms **Matrix Reloaded** nicht einfach nach – Spiel und Film ergänzen sich dank unterschiedlicher Handlungsstränge gegenseitig. Wir erklären Ihnen anhand einer fiktiven Story, wie das grundsätzlich funktioniert.



Im Spiel treffen Niobe und Ghost in dieser Eingangshalle auf Neo, der ihnen den Auftrag gibt, Morpheus zu helfen. Was der PC-Spieler allerdings verpasst: Neo erledigt eine Gruppe hereinstürmender Agenten, nachdem Niobe und Ghost aus dem Gebäude verschwunden sind. Das sieht allerdings nur der Kinobesucher.

Während man im Kino Morpheus bei seiner waghalsigen Flucht die Daumen drückt, versucht der PC-Spieler zur gleichen Zeit, zum Ort des Geschehens zu gelangen und Morpheus zu helfen.

Morpheus hat es nicht geschafft. Niobe muss jetzt Neo helfen, sich gegen eine Überzahl Agenten zu Wehr zu setzen. Kino und Spiel zeigen die gleiche Szene.

Wieder überschneiden sich der Film und das Spiel: Ghost trainiert seine Kampfkünste mit Neo, weil er sich für eine besondere Aufgabe gemeldet hat. Niobe wurde bei dem Kampf gefangen genommen und muss gerettet werden.

Im Kino läuft der Showdown. Parallel dazu kämpft der Spieler in der Rolle von Ghost, um Niobe aus dem Gefängnis zu befreien.

waren es, die vor elf Jahren die ersten Ideen zu **Die Matrix** hatten und jetzt die Fortsetzung des erfolgreichen Kinohits in Angriff nahmen, das Konzept dazu ausarbeiteten und die Story für Film und Spiel geschrieben haben. Sie waren es auch, die sich Shiny Entertainment als Entwickler aussuchten und dem Team von Dave Perry den Zugang zu allen Ressourcen ermöglichten, über die auch die reguläre Filmcrew verfügt: Schauspieler, Stuntmen, Sound- und Spezialeffekte und die Filmmusik. Obendrauf wurde für **Enter the Matrix** sogar eine Stunde Filmmaterial mit den Original-Schauspielern an den echten Schauplätzen abgedreht, die man nur im Spiel sehen wird. Laut den Aussagen der Schauspieler sollen diese Aufnahmen ebenso aufwendig gedreht und inszeniert worden sein wie für den Film.

Worum geht es überhaupt?

Über die Einzelheiten der Hintergrundgeschichte von **Enter the Matrix** schweigen sich die Entwickler aus – zu viele Details könnten dadurch über den Film bekannt werden. Fest steht: Sie sollen Neo, Trinity und Mopheus bei ihrem Kampf gegen die Agenten helfen und gemeinsam Zion, die letzte Stadt der Menschen, vor den Maschinen retten. Dazu steuern Sie entweder Niobe oder Ghost aus der Verfolgerperspektive und schießen, schlagen oder schleichen sich durch viele Original-Schauplätze des Films. Hinzu kommen zahlreiche weitere Sequenzen, in denen Sie beispielsweise in der Rolle von Niobe einen Wagen während einer Verfolgungsjagd lenken. Haben Sie sich hingegen für Ghost entschieden, erleben Sie die gleiche Verfolgungsjagd auf dem Beifahrersitz und halten sich Ihre Verfolger mit Waffengewalt vom Leib. Auf dem Plan steht natürlich auch ein Flug mit einem Hovercraft-Schiff, das von Wächtern verfolgt wird.

Material-Schlacht

Natürlich dürfen in **Enter the Matrix** auch die berühmten Nahkampfszenen nicht fehlen.

SCHÖNEN FIRE-ABEND!

Virtuelle Realität: So landen die Schauspieler im Spiel

Um die Hauptcharaktere Niobe und Ghost möglichst lebensecht nachzubauen, wurde extrem viel Aufwand getrieben.



Damit Niobe und Ghost ihren lebendigen Vorbildern möglichst ähnlich sehen, wurden die Schauspieler millimetergenau vermessen und anschließend im Computer nachgebaut. Im Fall von Niobe ist das sehr gut gelungen, während Ghost noch etwas kantig wirkt.

Um diese ordentlich in Szene zu setzen, hat Shiny Entertainment wirklich alle Register gezogen. Für die normalen Bewegungsabläufe der Charaktere wie Gehen, Springen oder Sprechen durfte Shiny mit den echten Schauspielern zusammenarbeiten und ihre Bewegungen per Motion Capturing aufzeichnen. Damit die Kampfszenen im Spiel möglichst realistisch aussehen, haben die Entwickler mit dem gleichen Team aus Kampfsport-Experten und Stuntmen zusammengearbeitet, welches auch im Kinofilm für die spektakulären Martial-Arts-Szenen gesorgt hat. Herausgekommen sind insgesamt über 4.000 Bewegungsabläufe; eine gewaltige Menge an Informationen, die kaum in den Arbeitsspeicher heutiger PCs oder Konsolen passt. „Wir müssen hier einen Kompromiss eingehen", erklärt uns Dave Perry. „Wir wollen natürlich, dass der Spieler möglichst viele dieser genialen Kampf-Animationen sieht, schließlich machen sie einen großen Reiz des Spiels aus. Wahrscheinlich werden wir es so handhaben, dass wir ein festes Repertoire an Schlägen und Tritten einbauen und in jedem Level einen bestimmten Satz an Bewegungen austauschen. Dadurch wird der Nahkampf auf die Dauer nicht langweilig."

Steuerung für Einsteiger

Damit PC-Spieler nicht aufgrund von konsolentypischen Klick-Orgien verzweifeln, ist die Steuerung so simpel wie möglich gehalten. Neben den Bewegungstasten brauchen Sie nur eine Taste für Tritte, eine zweite für Schläge und eine weitere für Sprünge. Je nachdem wie viele Gegner in der Nähe stehen und welche Taste man gerade gedrückt hat, führt das Spiel automatisch elegante Schlag-Tritt-Sprungkombinationen aus, entwaffnet Gegner oder nimmt diese als Schutzschild. Das schränkt zwar die Möglichkeiten des Spielers ein, da im Grunde das Programm entscheidet, was als Nächstes passiert. Auf der anderen Seite sind die Kampfszenen dadurch extrem schnell und flüssig – eben so, wie es in einem **Matrix**-Spiel sein sollte.

Spektakuläre Kämpfe in Zeitlupe

Was wäre ein **Matrix**-Spiel ohne eine Zeitlupenfunktion? Diese nennt sich Fokus und lässt sich jederzeit per Knopfdruck aktivieren, ist allerdings zeitlich begrenzt und lädt sich erst nach und nach wieder auf. Im Fokus-Modus führt Ihr Charakter genau die Aktionen aus, die im ersten Kinofilm so spektakulär aussahen: An Wänden entlanglaufen, extrem weit springen oder den Kugeln der Agenten ausweichen.

SMILE Dave Perry hat gut lachen. Mit Enter the Matrix ist ihm ein Hit so gut wie sicher.

Klartext: Dave Perry im Gespräch

Während des **Matrix**-Events in London hatten wir die Möglichkeit, uns mit Shiny-Präsident Dave Perry zu unterhalten.

PC Games: Wie seid ihr dazu gekommen, **Enter the Matrix** zu entwickeln?

Dave Perry: Die Wachowski-Brüder haben sich im Vorfeld mit diversen Entwicklern getroffen. Wir hatten von allen die besten Ideen und die notwendige Technologie, um das Projekt sowohl auf dem PC als auch auf den Konsolen umzusetzen.

PC Games: Ist es nicht problematisch, wenn man ein Spiel für so viele unterschiedliche Plattformen programmiert?

Dave Perry: Nicht wenn man sich von Anfang an darauf einstellt. Wir haben **Enter the Matrix** zunächst für eine Hardware entwickelt, die es noch gar nicht gibt. Jetzt sind wir dabei, Grafik und Sound für die jeweilige Plattform anzupassen. Die PC-Version wird technisch so gut sein, wie es die Hardware zulässt. Das Gleiche gilt für alle anderen Versionen.

***Enter the Matrix** haut mich in Sachen Animation, Zwischensequenzen und Story vom Hocker, Grafik und PC-Steuerung sind aber noch verbesserungswürdig Laut Dave Perry stehen außer dem 1.100 Bugs auf der Liste, die behoben werden müssen. Bis zum 15. Mai hat Shiny also einiges zu tun.* DIRK GOODING

Entwickler .... Shiny Entertainment
Anbieter .... Infogrames
Termin .... 15. Mai 2003



SATURN
GEIZ IST GEIL!

Deus Ex 2: Invisible War

Mit winzigen Informationshäppchen will Ion Storm Interesse für Deus Ex 2 erzeugen – **und das beim Nachfolger des Spiels des Jahrzehnts!**

Schau mir in die Augen

Die Benutzeroberfläche von **Deus Ex 2** wurde komplett neu konzipiert. Da es sich hierbei laut Hintergrundgeschichte um ein Augenimplantat handelt, ist die Anzeige konsequenterweise rund gestaltet – auf einem eckigen Monitor möglicherweise nicht die bestmögliche Entscheidung. Prinzipiell funktioniert das Interface wie ein Windows-Explorer: Außen befindet sich das „Hauptverzeichnis", das bei Bedarf weitere Verzeichnisse in Richtung Bildschirm-Inneres öffnet.



Legende
1 Schäden an Körperteilen
2 Gesamtschaden
3 Kompass
4 Energie für Bio-Mods
5 Bio-Mods
6 Inventar
7 Bio-Mod-Menü
8 Fadenkreuz mit Streuanzeige
9 Inventar-Schnellzugriff
10 Schatten-Anzeige
11 Options-Menü

Streng geheim – Ion Storms Informationspolitik ähnelt der amerikanischer Geheimdienste. Wer etwas erfahren möchte, was längst auf internen Plänen geschrieben steht oder bereits existiert, wird mit dem Hinweis auf einen „späteren" Zeitpunkt vertröstet. Ein „bedeutender Durchbruch in der Entwicklung" gelang, doch welcher das ist, wird den nach Texas geladenen Journalisten noch nicht verraten. Eine „neuartige Sound-Technologie" wird angekündigt, doch zu hören ist noch nichts. Die künstliche Intelligenz konnte entscheidend verbessert werden, doch welche Auswirkung dies haben wird, behielt man für sich. Aber nebenbei – und wohl nicht ganz unabsichtlich – nannten Warren Spector und Harvey Smith neue Fakten, die einem Action-Spieler das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen dürften.

Dies fängt bei der Charaktererstellung an: Mit so genannten Bio-Mods werden sieben Körperfunktionen in jeweils drei Stufen verstärkt. Zu Beginn erhält man drei Bio-Mods, mit denen man beispielsweise die Stärke, die Sehkraft und die Geschwindigkeit um jeweils eine Stufe verstärken kann. Man darf sich aber auch auf eine Funktion beschränken: Die Sehkraft kann zum Beispiel auf Nachtsicht-Fähigkeit aufgerüstet werden, ein zweiter Bio-Mod lässt den Spieler durch die nächste Wand sehen und ein dritter Bio-Mod ermöglicht es, einen Gegenstand in jeder Entfernung und hinter beliebig vielen Wänden zu erkennen.

Mehr Toiletten als in anderen Spielen

Im weiteren Spielverlauf kann Alex D. mit zusätzlichen Bio-Mods noch weiter verändert werden. Diese kosten ebenso wie Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände meist Geld, was den Spieler vor einige Entscheidungen stellt: Investiert man die Ersparnisse nun in Waf-

fen, in Bio-Mods oder gibt man das Kapital für einen begabten Piloten aus, der einem zum nächsten Level geleitet? Schließlich wird jeder Level zwei „Eingänge" aufweisen. Der am äußeren Rand der Karte wird ohne nennenswerte Kosten zugänglich sein. Der andere Eingang ist in der Nähe des Geschehens, er wird aber nur für begabte und teure Piloten anfliegbar sein.

In dem drei Jahre alten **System Shock 2** von Looking Glass wurde eine Methode zur Optimierung der Fähigkeiten der Spielfigur verwendet, die mit der von **Deus Ex 2** fast identisch ist: Auch hier wurden Körperfunktionen mit Nano-Chips stufenweise verbessert. Dies ist kein Zufall, schließlich sind die meisten ehemaligen Looking-Glass-Mitarbeiter längst bei Ion Storm beschäftigt. So verwundert es auch nicht, dass die Levels von **Deus Ex 2** und deren „Bewohner" gleichfalls an das SciFi-Actionspiel erinnern. Nach Ion Storms Aussage wird **Deus Ex 2** das Spiel mit den meisten Toiletten pro Level sein – mehr Toiletten noch als in **System Shock 2**.

Feinde sind die besten Freunde

Vor allem aber die Roboter scheinen aus der gleichen Fabrik zu rollen: Auch in **Deus Ex 2** werden die Maschinen wie Staubsauger aussehen, denen aus Versehen Beine gewachsen sind – allerdings sind sie nicht grundsätzlich feindlich. Beispielsweise heilt der MedBot gegnerische Kämpfer ebenso wie den Spieler. Der RepairBot setzt zerstörte Alarmanlagen instand und verschließt aufgebrochene Türen, er repariert aber auch die Waffen des Spielers und lädt dessen Bio-Mods mit Energie auf. Alex D. muss nun abwägen, ob er diese Roboter nutzt oder zerstört – oder sich ihrer bemächtigt. Die entsprechenden Bio-Mods vorausgesetzt, kann er sich in Computer hacken und für einige Minuten die Kontrolle über Roboter übernehmen. Zum Aufklären feindlicher Level-Abschnitte mittels eines Reinigungs-Bots ist dieses Feature ebenso geeignet wie zum gefahrlosen Kämpfen mit einem Sicherheits-Bot.

In **Deus Ex 2: Invisible War** wird man die Geheimnisse um vermeintliche Terroristen, sektenähnliche Psycho-Gruppen und machtbesessene Konzerne aufdecken, ohne eine einzige Spielfigur töten zu müssen. Dieser Weg soll nicht einmal schwieriger werden als der Rambo-Ansatz, er wird aber ungewöhnliche Lösungswege erfordern. Denn das von und **Dark Project** bekannte Verbergen im Dunklen wird nicht immer funktionieren: Einige Levels spielen bei Tag. Darauf sind die Designer besonders Stolz, schließlich können sie so die Fähigkeiten ihrer verbesserten **Unreal Warfare**-Engine zeigen. Wie man denn dann unbemerkt an den zahlreichen Wachen vorbeikommt? Streng geheim!

Trau, schau, wem

Drei Gruppierungen ziehen in **Deus Ex 2** die Fäden. Welcher man vertraut und gegen wen man kämpft, bleibt dem Spieler meist genauso überlassen wie das Annehmen von Aufträgen von einer der Parteien. Erst gegen Ende des Spiels, wenn sich langsam zeigt, gegen wen man wirklich kämpft, wird diese spielerische Freiheit eingeschränkt.



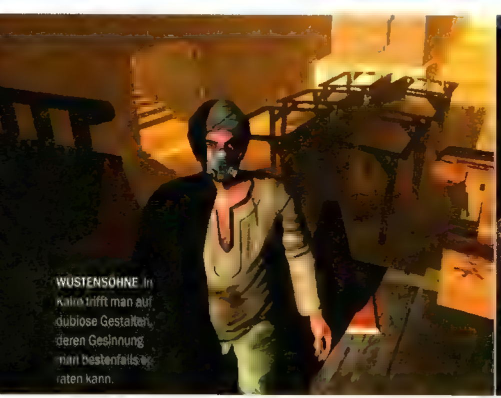
Order
Der Orden setzt sich für die alten Werte ein. Obwohl ihr Ziel eine abgerüstete und wenig technisierte Welt ist, scheuen sie sich nicht vor dem Einsatz modernster Waffen. Ihre Guerilla-Taktiken machen sie zu schwer einschätzbaren Gegnern.

Illuminati
Die Erleuchteten wollen mit wirtschaftlicher und militärischer Stärke die Weltherrschaft übernehmen. Ihre genveränderten und mit elektronischen Implantaten ausgerüsteten Soldaten sind starke Kämpfer und treten meist alleine auf.

Templar
Sie treten vordergründig für eine freie Welt ein – haben aber ebenfalls vor allem ihre eigenen Interessen im Sinn. Die schnellen und leichtbewaffneten Kämpfer stehen im Dienst großer Firmen, sind nahezu überall anzutreffen und gute Team-Player

Wie bereits vor zwei Monaten berichtet, dürfte ***Deus Ex 2*** *in puncto Grafik und Story über jeden Zweifel erhaben sein. Spielerisch scheint sich das Action-Adventure an* ***System Shock 2*** *anzunähern, womit uns wohl ein würdiger Nachfolger des von PC-Games-Lesern zum besten Spiel der letzten zehn Jahre gewählten Programms erwartet.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Ion Storm
Anbieter .... Eidos
Termin .... Juni 2003



WÜSTENSÖHNE In Kairo trifft man auf dubiose Gestalten, deren Gesinnung man bestenfalls erraten kann.



MODISCH In billigen Nachtclubs stößt man auf das gnadenlose Revival der 80er-Jahre.



ENTDECKT Die Nazis haben den Passfälscher ausfindig gemacht. Sie können ihn in letzter Minute befreien.

VIDEO AUF DVD

Sabotage 1943

Auf ins Heimatland der Resistance: **Hintertreiben, demolieren und stören** Sie was das Zeug hält.

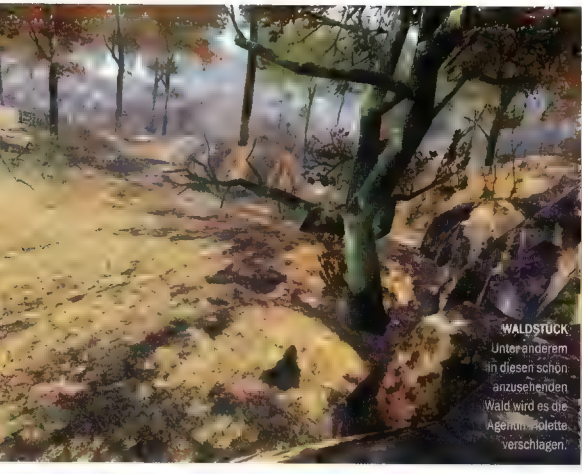
SCHOCK Ein Deutscher springt plötzlich hinter der Ecke hervor und legt an – Herzstillstand. Zur Atmosphäre tragen die guten Licht-/Schatteneffekte bei.

WACHPOSTEN Der Soldat ist geistig etwas abwesend, wie beruhigend. Fahrzeuge lassen sich leider nicht benutzen – der Panzer würde die Mission deutlich vereinfachen.

Sabotage (sabot = Holzschuh) bedeutet „Mit den Holzschuhen treten". Französische Landarbeiter zur Zeit der beginnenden Mechanisierung warfen ihre „sabots" in die Ernte- und Verarbeitungsmaschinen (die ihnen den Job wegnahmen), und machten damit die Geräte unbrauchbar. Ganz so einfach wird es Ihnen in **Sabotage 1943** nicht gemacht: Aufseiten der Alliierten spielen Sie entweder einen der sechs verschiedenen Resistance-Kämpfer oder eine britische Agentin, deren gemeinsamer Auftrag es ist, zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs die Errichtung einer deutschen Chemiewaffenfabrik zu verhindern. Dazu bedienen Sie sich oft ungewöhnlicher Methoden, die Hamburger Entwickler vom Team Toro betonen zum Beispiel die Interaktion mit der Bevölkerung. Stellen Sie sich gut mit den Franzosen, indem Sie gelegentlich kleinere Aufträge für die Ortsansässigen erfüllen, können Sie mit tatkräftiger Unterstützung rechnen. Je nach Ansehen bei den Einwohnern erhalten Sie mal bei Kneipenbesuchen zusätzliche Informationen, die das Lösen der anstehenden Mission erleichtern, werden von Bewohnern der umstehenden Häuser in Sicherheit gebracht, sobald eine deutsche Patrouille naht, und können sogar Einzelpersonen zur Ablenkung deutscher Posten nutzen. Ganz anders sieht es aus, wenn Sie sich vor Gefälligkeiten drücken oder gar Bürger meucheln. Es bleibt nicht nur jegliche Hilfe aus, es kann nun sogar passieren, dass Sie in einer Bar von anderen Gästen bei den Nazis als Resistance-Kämpfer angeschwärzt werden.

Wie die Fliegen

Aber nicht nur im Umgang mit den Einheimischen ist Köpfchen gefragt, auch bei der Lösung „zwischenmenschlicher" Probleme mit der deutschen Besatzungsmacht sollte man überlegt handeln. Stürmt man mit vorgehaltener Waffe und dauerballernd durch die Levels, macht man schnell Bekanntschaft mit dem Sensenmann, weil die Soldaten Alarm geben, sobald Sie entdeckt wurden. Schalten Sie den Gegner nicht rechtzeitig aus, oder melden mit seinem Funkgerät „Alles klar, Fehlalarm" (natürlich in akzentfreiem Deutsch), dann wimmelt es in Ihrer Umgebung bald vor Wehrmachtssoldaten. In diesem Punkt grenzt sich **Sabotage** deutlich vom Shooter-Genre (etwa **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.)) ab, denn mit Waffengewalt ist es völlig unmöglich, die erdrückende Übermacht abzuschütteln. Selbst wenn Sie sich in einem MG-Nest verschanzt haben, kommen so lange neue Gegner, bis die Munition zur Neige geht und Sie ins Gras beißen. Das ist



WALDSTÜCK Unter anderem in diesen schön anzusehenden Wald wird es die Agentin Violette verschlagen.



EHRWÜRDIG Der Nachbau von Notre Dame ist ein Meisterwerk des Leveldesigners und macht die architektonischen Möglichkeiten der Engine deutlich.

zum einen realistisch, weil sich allein in Paris 1943 rund 80.000 Besatzungssoldaten herumtrieben, zum anderen wird man dadurch gezwungen, andere Lösungswege zu suchen. Das erhöht zwar den Schleichfaktor, bedeutet aber möglicherweise Frustgefahr – hier kommt es auf gutes Balancing seitens der Entwickler an.

Dämmerlichter

Schleichen und Untergrundarbeit bedeuten nicht zwangsläufig beklemmende, dunkle Atmosphäre – das wissen auch die Entwickler. Deshalb werden Sie auch bei Tageslicht operieren, etwa in einem Wald, in dem Sie mit Fallschirmen abgeworfene Materialkisten und aus einer kleinen Waldhütte gefälschte Papiere besorgen sollen. Dort zeigt sich besonders die Leistungsfähigkeit der selbstkreierten Engine: Echtzeitberechnete Licht- und Schatteneffekte sorgen für dichte Atmosphäre, ähnlich gut ist auch die Darstellung verwinkelter Architektur (Notre Dame wurde 1:1 nachmodelliert und ist als Bonuslevel sogar von innen begehbar).

Gute Ansätze hat **Sabotage 1943** zuhauf, jetzt kommt es auf die Ausarbeitung der Details an. Mannigfaltige Missionen, ein fairer Schwierigkeitsgrad, abwechslungsreichere Animationen, etwas eindrucksvollere Effekte und starke Gegner – die To-Do-Liste ist lang. Aber Toro hat bis zum Release Anfang 2004 ja noch etwas Zeit. JUSTIN STOLZENBERG

ERSTEINDRUCK

Das Konzept klingt interessant, besonders die Interaktionsmöglichkeiten mit der Bevölkerung sind innovativ für das Genre. Grafisch hinterlässt die frühe Version von ***Sabotage*** *einen gemischten Eindruck – tolle Architektur, an den Effekten muss allerdings noch geschraubt werden.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Team Toro
Anbieter .... Noch nicht bekannt
Termin 2004

DEMO

Homeplanet

Freelancer steht bald im Laden, X2 wird in Kürze nachziehen. Wer braucht da noch eine weitere Weltraumsimulation? Jeder!



COMICSTIL Die bunten Texturen erinnern mit ihren schwarzen Rändern an Zeichentrickfilme

Das meint jedenfalls Revolt Games, der russische Entwickler von **Homeplanet.** Und tatsächlich könnte Bedarf bestehen, wenn Spieler von dem schnellen, bunten und einfachen **Freelancer** enttäuscht sein sollten. Wer eine Simulation im Stil eines **I-War 2** oder **Freespace 2** erwartete, wird bei **Freelancer** in die Röhre schauen. Revolt Games will den Simulations-Fans geben, was sie vermeintlich vermissen.

In **Homeplanet** übernehmen Sie die Rolle eines jungen Piloten, der für den Troiden-Clan arbeitet. Diese kleine Gruppe muss ihre Heimat Klouto verlassen und sich in den Weiten des Alls ein neues Zuhause suchen – was dank der zahlreichen Feinde, die sich der Clan in letzter Zeit gemacht hat, kein Zuckerschlecken ist. In den rund 20 Missionen der nichtlinearen Kampagne wird der Spieler etwa 60 unterschiedliche Raumschifftypen vor das Fadenkreuz bekommen, in sieben davon darf er selbst steigen. Etwa 20 Waffensysteme wie Stahlgeschosse, Laser und Raketen stehen dem Spieler zur Auswahl, um die Schiffe nach den jeweiligen Bedürfnissen auszurüsten. Damit die Featureliste komplett ist: Auch Flügelmänner werden zur Verfügung stehen, die taktische Befehle des Spielers entgegennehmen.

Inhaltlich soll sich das im Sommer dieses Jahres erscheinende Spiel auf reine Action konzentrieren. In den Angriffs- und Verteidigungsmissionen warten Hunderte Gegner auf den Spieler und seine Mitstreiter, vergleichsweise „geruhsame" Aufklärungs- oder Sabotage-Einsätze soll es hingegen nicht geben.

Zwei Jahre altes Vorbild?

Homeplanet erinnert bereits auf den ersten Blick an


BETRUG Obwohl der Planet als 3D-Objekt im All schwebt, ist eine Kollision unmöglich.

WIE FOTOGRAFIERT Die offenbar gefilmten Explosionen passen nicht so recht zum sonstigen Grafikstil.

I-War 2. Wie in dem Infogrames-Spiel befinden sich an den Bildschirmrändern ein quasi dreidimensionales Radar, eine Kontaktliste und ein Informationsfenster, während in Fadenkreuznähe die Geschwindigkeit und einige Gegnerinformationen angezeigt werden. Auch die Hintergrundgeschichte wird wie in dem offensichtlichen Vorbild **I-War 2** lediglich mittels Textbotschaften erzählt und sogar die Raumschiffgrafiken erinnern mit ihren kantigen, spiegelnden Oberflächen und bunten Texturen an das im Jahr 2001 erschienene Spiel.

Dennoch könnte **Homeplanet** bei Simulations-Enthusiasten großen Anklang finden, da die generell recht einfache Steuerung einen zweiten Modus bereithält: In der so genannten „Inertial"-Betriebsart werden die Trägheitseffekte nicht ausgeschaltet. Das bedeutet, dass man das Raumschiff beispielsweise bei abgeschalteten Triebwerken drehen und schwenken kann, ohne dass sich die Flugrichtung oder die Geschwindigkeit ändern würden. Wer mit dieser Steuerung zurechtkommt, kann nicht nur seitwärts und rückwärts schießen, sondern auch dem eingebauten Tempolimit entgehen.

ERSTEINDRUCK

__Homeplanet__ kann wohl nur dann Erfolg haben, wenn __Freelancer__ den ausgehungerten Weltraumpiloten zu wenig Simulation bietet. Das Spiel wirkt im Augenblick technisch und inhaltlich viel zu altbacken, um Paroli bieten zu können. HARALD WAGNER

Entwickler .... Revolt Games
Anbieter .... Russobit-M
Termin .... Juni 2003



Devastation

LEBENDIGE WELT Wenn in Devastation die Kugeln fliegen, dann rappelt es im ganzen Level.

FEINDKONTAKT Die schwer gepanzerten Trooper lassen sich am besten aus der Ferne erledigen.

TIEFFLIEGER Flynn springt mitten ins Getümmel und lässt seine Uzis sprechen.

Actionspaß mit der Unreal-Engine – Devastation reiht sich nahtlos in die Liste hochkarätiger Ego-Shooter mit Edel-Grafik ein.

Unsere Welt in ein paar Jahrzehnten: Große Konzerne regieren nach Lust und Laune, und wer nicht spurt, wird von so genannten „Friedens-Kommandos" zum Schweigen gebracht. Die einzige Hoffnung ist eine kleine Gruppe von Widerstandskämpfern … und raten Sie mal, wer diesen Haufen aus Gesetzlosen, Söldnern und ehemaligen Militär-Angehörigen anführt. Im Ego-Shooter **Devastation** machen Sie eine Weltreise zu den 20 angesagtesten Krisen-Schauplätzen und lassen dabei ein ums andere Mal Ihre Waffen sprechen. Die umfangreiche Palette der Mordwerkzeuge reicht von der Glasflasche über ferngesteuerte Ratten mit Sprengstoff-Rucksack bis hin zur Gattling-Gun – mit über 40 Gerätschaften ist jedenfalls für reichlich Abwechslung gesorgt.

Technische Highlights

Die anfangs erwähnte **Unreal**-Engine ist nicht das einzige technische Highlight, das **Devastation** zu bieten hat. Neben der tollen Optik gehören auch Animationen und Spielphysik zu den Pluspunkten des Ego-Shooters von Digitalo. Anders als im Mehrspieler-Hit **Unreal Tournament 2003** werden mithilfe der Karma-Physik-Engine nicht nur die Sterbe-Animationen, sondern auch Einschläge von Kugeln auf Levelobjekte wie Laternen, Wasserhydranten oder Kisten dynamisch berechnet. Dadurch wirkt die gesamte Spielwelt weitaus weniger steril als in anderen aktuellen Actionspielen.

ERSTEINDRUCK

Tolle Grafik, enorm viele Waffen und die realistische Spielphysik heben ***Devastation*** *aus der Masse der Actionspiele heraus. Ob das Ganze auch wirklich Spaß macht, muss die Testversion im nächsten Monat beweisen.* DIRK GOODING

Entwickler .... Digitalo Studios
Anbieter .... Ascaron
Termin .... 18. April 2003



Sacred



ABGEBLITZT Die Seraphim attackiert ihre Gegner mit Blitz-Zaubersprüchen.

Neue Helden braucht das Land – Barbaren, Magier oder Amazonen haben die Fantasie-Welt schließlich oft genug gerettet!



DIE SONNE BRENNT In Sacred erkunden Sie auch Wüstengebiete.

Das Rollenspiel **Sacred** von Ascaron (**Port Royale, Anstoß 4**) bietet neben den anfangs erwähnten Charakteren gleich drei frische Protagonisten für lange Abenteuer-Nächte am PC. Da wäre die Vampir-Lady; tagsüber eine Kämpferin in schwerer Rüstung, verwandelt sich die Dame nach Sonnenuntergang in einen Vampir. Oder die Seraphim, die als weiblicher Engel neben einer scharfen Klinge auch mächtige Zaubersprüche auf ihre Gegner niederprasseln lässt. Und wer es schmuddelig mag, spielt den heruntergekommenen Dunkelelfen. Egal, für wen Sie sich entscheiden, Ihre Aufgabe bleibt gleich: Retten Sie die Welt vor dem Angriff der Untoten.

Weites Land

Als Schauplatz von **Sacred** dient die Welt Ancaria, welche in 16 Zonen aufgeteilt ist. Grafisch bietet jede Zone etwas anderes: Sie kämpfen in verschneiten Bergen, nebligen Wäldern, düsteren Dungeons, in der Wüste oder in besonders schönen, von Menschen erbauten Städten. 70 Prozent der Spielwelt können Sie von Anfang an zu Fuß oder per Pferd erkunden – der Rest wird im Verlauf der 30 Missionen umfassenden Story freigeschaltet. Weitere nette Features, an denen die Entwickler noch bis zum Release Mitte des Jahres fei-len: So genannte Combo-Meister sollen Kampfbewegungen und Zaubersprüche zu völlig neuen Aktionen kombinieren, während Schmiede Waffen und Rüstungen mit speziellen Items versehen können, um beispielsweise die magischen Eigenschaften zu verbessern. Klingt interessant!

Die üblichen Verdächtigen

Damit das Monsterschnetzeln nicht langweilig wird, spendiert uns Ascaron neben Barbar, Magier und Waldelfe drei ungewöhnliche Charaktere.

Vampir-Lady
Sie ist die perfekte Mischung aus starkem Kämpfer und bestialischem Monster mit Spezialfertigkeiten.

Seraphim
Diese Engels-Geschöpfe schwächen Gegner mit Zaubersprüchen, um sie dann mit dem Schwert zu erledigen.

Dunkelelf
Der Dunkelelf ist ein klassischer Nahkämpfer, der seine Feinde mit schnellen Spezialattacken niederschlägt.

Barbar
Der stämmige Barbar ist ein Meister aller Waffengattungen, der mit jeder Waffe einen speziellen Schlag ausführen kann.

Waldelfe
Geschickt mit Pfeil und Bogen verfügt die Waldelfin noch zusätzlich über nützliche Natur-Zaubersprüche.

Kampfmagier
Der Kampfmagier besitzt kaum Waffenkenntnisse, ist aber umso versierter im Umgang mit Zaubersprüchen.

ERSTEINDRUCK

Tolle Charaktere, frische Ideen und der hübsche Grafik-Mix aus 2D- und 3D-Elementen haben mich überzeugt. Jetzt muss sich Ascaron nur noch beim Bugfixing ins Zeug legen – bitte kein Desaster wie bei Anstoß 4! DIRK GOODING

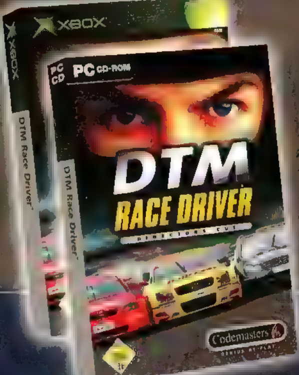
Entwickler .... Ascaron
Anbieter .... Ascaron
Termin .... 2. Quartal 2003







Racing. Made in Germany.







PC CD







Heiseres Röcheln aus dem Auspuff. Finger spannen sich ums Lenkrad. Vollgas!

Das einzige Rennspiel mit Lizenz der DTM bietet Adrenalin pur. Mit realistischer Fahrphysik, spektakulärem Schadensmodell und 20 drängelnden Autos auf der Strecke. Ausgefeilt: der Story-Mode, bei dem man sich auch als Rookie Ryan McKane in filmreifer Handlung an die Spitze kämpfen kann. Abgefahren: 13 Original-Rennserien mit sämtlichen Wagen und mehr als 35 Strecken können gefahren werden, darunter die TOCA- und V8-Serie. Lust auf ein paar Runden der härteren Sorte? Der Schlüssel steckt.



www.codemasters.com

World Racing

Wer einen hat, wird sich hüten, damit zu rasen – schnieke Mercedes werden kaum sportlich genutzt. Das ändert sich mit World Racing!

Die Luft ist klar, Sie spüren den frischen Wind auf Ihrem Gesicht – und zwar jede Menge davon, denn Sie rasen mit 150 km/h gen Sonnenuntergang durch eine Palmenallee. Ihr Auto ist ein Traum in Nachtschwarz: Der Mercedes 280 SL, die legendäre „Pagode". Schade bloß, dass keine Zeit bleibt, die Idylle zu genießen, schließlich geht es um den Sieg gegen die fünf restlichen Pagoden-Fahrer. Wenn Sie von Rennatmosphäre, malerischen Landschaften und rasanten Sport- und Straßenflitzern schwärmen, sind Sie bei **World Racing** genau richtig.

Hauptaugenmerk liegt auf dem Karrieremodus, der von der fantastischen Story Marke „Passionierter Raser wird Testfahrer bei Mercedes-Benz" eingerahmt wird. Doch auf die an den Klassiker **Test Drive** erinnernde Geschichte kommt es nicht wirklich an. Spannung und Langzeitspielspaß will Entwickler Synetic vielmehr durch die Fülle unterschiedlicher Autos, Strecken und Missionen schaffen: 109 Wagen (inklusive der Varianten, ca. 30-40 Grundmodelle), 117 Strecken in sieben verschiedenen Landschaftstypen und 48 Missionen sind bereits implementiert, Synetic-Chef Andreas Leicht deutete sogar an, dass die PC-Version möglicherweise noch mehr enthalten könnte.

Haben Sie Stil?

Viel Auswahl haben Sie am Anfang des Singleplayer-Modus noch nicht, lediglich der A160 steht zur Verfügung. Unter Ihrer Würde? Gemach, gemach, denn wie sich schnell zeigt, ist die kleine, frontgetriebene A-Klasse das ideale Gefährt, um sich an das diffizile Fahrverhalten zu gewöhnen; daher ist etwas Übung erforderlich, bis Sie die ersten Erfolge einfahren können. Der Erfolg hängt in **World Racing** nämlich nicht nur von einer möglichst guten Platzierung ab, sondern setzt sich aus einem komplexeren Bewertungssystem zusammen, bei dem unter anderem auch Fahrstil und Fairness (Verhalten auf der Strecke und gegenüber Gegnern) sowie Schadensfreiheit und Erfahrung (mehr Punkte, wenn Sie ein bislang unbekanntes Auto auf einer neuen Strecke fahren) eingerechnet werden. Boni gibt es weiterhin für besonders schöne Drifts oder Überholmanöver. Da man keine Story durchspielt, sondern mit den verdienten Punkten immer neue Traumkarossen, Landschaften und Aufgaben freischaltet, lohnt es sich, am Fahrstil zu feilen, denn so lassen sich mehr Punkte in kürzerer Zeit sammeln.

Motivation per Schieberegler

Routine kann dabei nicht aufkommen, denn über einen Schieberegler lässt sich das Fahrmodell so justieren, dass Sie immer entsprechend Ihrer Fähigkeiten gefordert werden. Auf dem höchsten Simulationsgrad werden 150 verschiedene Variablen für die Berechnung Ihrer Fahrt verwendet. Je mehr Arcade-Anteile Sie einstellen, desto weniger Faktoren werden berücksichtigt, während Grip und Beschleunigung erhöht werden. Ein Beispiel: Ein Auto, das normalerweise etwa 180 schafft, bringt es bei höchster Arcade-Einstellung auf knapp 220. Einzig die Missionen lassen sich nicht auf eigene Vorlieben trimmen: Hier ist immer eine ausgeglichene Einstellung vorgegeben.

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich aber auch über die KI-Stärke der Gegner beeinflussen. Im „Dynamisch"-Modus passen sich die Gegner Ihrer Leistung an, wodurch man auch nach größeren Fahrfehlern nicht frustrierend weit abgeschlagen ist, und anderer-



AUTHENTISCH Allen Fahrzeugen wurden die Original-Cockpits spendiert.



FUHRPARK Der kultige 280 SL steht genauso zur Verfügung wie aktuelle Serienmodelle.

VERPRELLT Das Schadensmodell beschränkt sich leider auf Verformung. Mehr wäre zwar trotz Lizenz erlaubt, dafür fehlt jedoch die Entwicklungszeit.

Ufos vom Mercedes-Stern

Die Alpen- und Testcenter-Szenarien sind leider in der PC-Version noch nicht fertig – von den anderen beeindruckenden Settings können Sie sich anhand unserer Screenshots ein Bild machen.



FUJIJAMA In Japan warten gewundene Straßen, hügelige Pässe und reges Treiben auf dem Wasser.

CITY OF JUSTICE Hochhausschluchten, enge Kurven und jede Menge Zuschauer machen die Stadtszenarien zum Erlebnis.



TARANTULA Australien-Flair pur: Lange Highways, staubige Ebenen und Berge mit verschiedenen Felsschichten.



ICH WILL RUHE Area51 ist eine jener Zonen, durch die man in Nevada jagt – die Aliens lassen sich davon nicht stören.

seits nur durch wirklich optimale Fahrt einen größeren Vorsprung herstellen kann, weil die Fähigkeiten der KI merklich anziehen, sobald Sie in Führung liegen. Man darf aber auch einen fixen Level wählen.

Landscape oder Tube?

Vor dieser Alternative stand Synetic beim Beginn der Entwicklung. Das häufig für Rennspiele genutzte Tube-System schafft eine Art Sichttunnel um den Spieler und ist deshalb wesentlich weniger hardwarefressend, weil Objekte außerhalb der Sichtlinie einfach ausgeblendet werden – **Need for Speed** macht das zum Beispiel so. Natürlich ist man dann als Spieler recht eingeschränkt, weil nur selten Ausritte in die Pampa möglich sind. Und genau deshalb haben die Gütersloher eine eigene Landscape-Engine geschrieben, durch die es möglich ist, wirklich jeden Punkt der Karte zu erreichen. Auch bombastische Sichtweiten stellen kein Problem mehr dar, weil der komplette Level in einem Stück geladen wird. Abhängig sind Sie dabei nur von der Rechenleistung Ihres PCs: Je mehr Power, desto weiter können Sie die Sicht einstellen. Dementsprechend unvergleichlich auch das Ergebnis: Kein anderes Rennspiel hat derart lebendige, detailverliebte Landschaften (siehe Kasten „Ufos vom Dreizackstern"). Tribut an die begrenzte Rechenpower und Speicherkapazität: Die fast 5.000 Bäume pro Karte konnten nur als 2D-Bitmaps eingefügt werden, sind allerdings hochauflösend genug, um das Gesamtbild nicht zu stören.

ERSTEINDRUCK

Überragende, lebendige Landschaftsgrafik und ein individuell einstellbares Fahrmodell wecken Rennspieler-Hoffnungen. Wenn Synetic die PC-Version im Vergleich zur bereits erschienenen Xbox-Fassung noch um ein paar Features (etwa zusätzliche Strecken oder ein Editor) aufpeppt, könnte hier ein Hit auf uns zukommen. JUSTIN STOLZENBERG

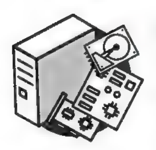
Entwickler .... Synetics
Anbieter .... TDK Mediactive
Termin .... Ende März 2003



KONSOLEN

28 TAGE Rückgaberecht

Wir bieten Ihnen auf alle Artikel 28 Tage Rückgaberecht. Die Ware muss originalverpackt, vollständig und ungebraucht sein. Dienst- und Serviceleistungen sind von der Rücknahme ausgeschlossen. Bei zwischenzeitlichen Preissenkungen erfolgt die Gutschrift zum Tagespreis.



Wunsch-PCs

Konfigurieren Sie Ihren PC ganz nach Ihren Anforderungen und bestellen Sie ganz einfach Online in unserem Konfigurator. Wenn Sie möchten, bauen wir Ihnen Ihren Wunsch-PC für nur 10 Euro auch zusammen.



Clever Online

Sie erhalten 3% Rabatt, wenn Sie in unserem Online-Shop per Versand bestellen.

...sofort verfügbar:



Symbolfoto

■ Midi-Tower ATX, 300W ■ **Leadtek K7NCR18D Pro Mainboard nForce2 Chipsatz** ■ **AMD Athlon XP Prozessor 2400+** ■ Arctic Cooling Super-SilentPro Lüfter ■ 3.5" Floppy-Laufw. 1.44 MB ■ 256MB DDR-RAM DIMM PC2700/333 MHz ■ IBM Festplatte IC35L080 80 GB, 7200 ■ **Leadtek WinFast A280TD myVIVO, nVidia Geforce4 Ti 4800SE, 128 MB, 8x AGP** ■ Toshiba DVD-Laufwerk 16/48x ■ Cyberdrive CW088D (48/16/48x) CD-Brenner

www.atelco

■ *22 ATELCO-Filialen bundesweit* ■ *Online-Shop* ■ *Preisliste als Online-Flyer per e-Mail* ■ *Anmeldung*

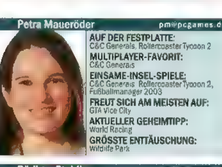
Fon 0800 11 44444 Info Hotline · Beratung · Angebote

* Hinweis: Bitte beachten Sie, dass der genannte Preis ausschließlich bei Versandzustellung und zzgl. Versandkosten gilt

TEST

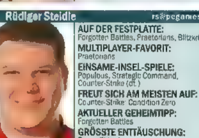


Petra Maueröder pm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: C&C Generals, Rollercoaster Tycoon 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generals
EINSAME-INSEL-SPIELE: C&C Generals, Rollercoaster Tycoon 2, Fußballmanager 2003
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: GTA Vice City
AKTUELLER GEHEIMTIPP: World Racing
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Wildlife Park

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Forgotten Battles, Praetorians, Blitzkrieg
MULTIPLAYER-FAVORIT: Praetorians
EINSAME-INSEL-SPIELE: Populous, Strategic Command, Counter-Strike (dt.)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Counter-Strike: Condition Zero
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Forgotten Battles
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Raven Shield

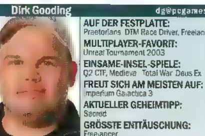
STRATEGIE

Christian Müller cm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Unreal 2, DTM Race Driver, Freelancer
MULTIPLAYER-FAVORIT: Unreal Tournament 2003
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2, Sim City 4, Civilization 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Den Frühling
AKTUELLER GEHEIMTIPP: MGS 2: Substance
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vandell

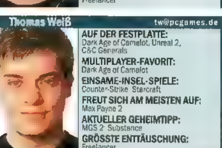
Dirk Gooding dg@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Praetorians, DTM Race Driver, Freelancer
MULTIPLAYER-FAVORIT: Unreal Tournament 2003
EINSAME-INSEL-SPIELE: Q2 CTF, Medieval: Total War, Deus Ex
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Imperium Galactica 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Sacred
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Freelancer

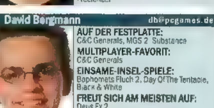
ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Dark Age of Camelot, Unreal 2, C&C Generals
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Starcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Max Payne 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: MGS 2: Substance
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Freelancer

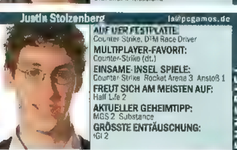
David Bergmann db@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: C&C Generals, MGS 2: Substance
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generals
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baphomets Fluch 2, Day Of The Tentacle, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deus Ex 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: MGS 2: Substance
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Cruncher in Manatanu

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Counter-Strike, DTM Race Driver
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike (dt.)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Rocket Arena 3, Anstoß 1
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: MGS 2: Substance
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: IGI 2

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Sim City 4, Freelancer, DTM Race Driver
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generals
EINSAME-INSEL-SPIELE: Everquest, Fritz, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deus Ex 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Blitzkrieg
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Cold Zero

SPORT & RENNSPIEL

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter.

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

ENTWICKLER Microsoft
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar; Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 128, Internet: 128, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB – 512
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
– Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie STARLANCER oder AQUANOX 2 mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

Die zweite Liga - im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie in Frage.

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

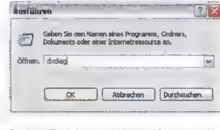
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC - mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel Gothic 2: Mit einem Pentium 4 3,06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MB RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

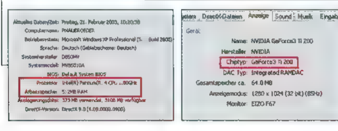
Die Vorteile:

- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch, warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-"Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „Ok" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mit Hilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip



In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., Künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte. Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun - dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce 256 SDR/DDR Geforce 2 MX/MX-200/MX-400 Geforce 4 MX-420 Kyro 1	Geforce 2 Pro/Ultra/Ti Radeon 7500 Geforce 4 MX 440/460 Kyro 2
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGHEND-PLATINEN**
Radeon 8500 Radeon 9000/9100/9500 Geforce 3 Ti-200/500 Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro Radeon 9500/Pro Geforce 4 Ti-4400/4600 Geforce FX

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MB Hauptspeicher sind inzwischen Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Aufgrund der nach wie vor sehr günstigen Preise für Speicherbausteine empfehlen wir grundsätzlich eine Aufstockung auf 512 MB.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

MINIMALE DETAILS

1. PROZESSOR

MINIMALE DETAILS
MHz 500 1.000 1.800 2.700 3.000

MITTLERE DETAILS
MHz 500 1.000 1.800 2.700 3.000

MAXIMALE DETAILS
MHz 500 1.000 1.800 2.700 3.000

Der erste Blick in die Readme-Datei wird vielen Besitzern älterer Rechner den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Allerdings sind die von Electronic Arts empfohlenen „2 GHz oder besser" nur für die maximale Grafikpracht notwendig - wer auf 3D-Schatten und ein paar Partikeleffekte verzichten kann, sollte C&C Generals auch auf älteren Rechnern spielen können. Wirklich ruckelfrei und mit allen Details lief das 3D-Strategiespiel bei uns aber nur auf einem Athlon XP 2700+ oder einem Pentium 4 mit 3,06 GHz

3. RAM

128 MB
256 MB
512 MB
1.024 MB

Wie bei nahezu allen aktuellen PC-Spielen genügen 256 MB RAM leider nicht mehr, um mit den hochauflösenden Texturen klarzukommen. Die Folge sind störende Ruckler im Spiel.

MAXIMALE DETAILS

2. GRAFIKKARTE

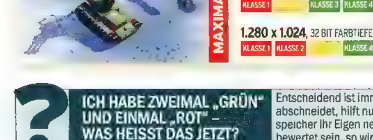
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Mit einer Grafikkarte der Geforce3-Klasse und schnelleren 3D-Beschleunigern können Sie getrost eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten wählen. Alle älteren Chips sollten sich auf 800x600 Bildpunkte beschränken. Die Texturen-Auflösung zu verringern, ist hingegen nicht empfehlenswert; der minimale Performance-Gewinn rechtfertigt die Verschlechterung der Grafikqualität nicht. Sollten Sie eine Geforce4 Ti-4600 oder eine Radeon 9700 besitzen, empfehlen wir Ihnen, Kantenglättung (2x) einzuschalten.



ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" - WAS HEISST DAS JETZT?

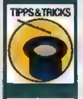
Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung - selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MB Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „Gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



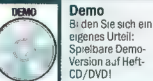
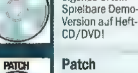
Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



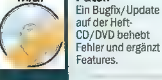
Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps & Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen aus dem vorgestellten Spiel

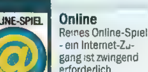
Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



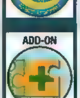
Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



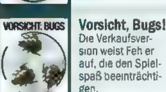
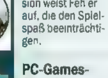
Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß - im Netzwerk oder online.



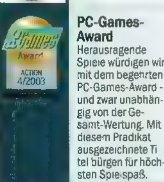
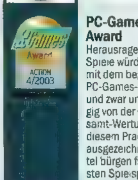
Online
Reines Online-Spiel - ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



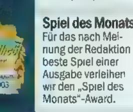
Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt

Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award - und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

Ryan McMondan unterwegs... [illegible] seinem Rennfahrerdasein – [illegible] verschiedene Originalstrecken stehen in DTM Race Driver [illegible]







Deutschland
Hockenheimring (Kurze Variante & GP Kurs)
Nürburgring
Oschersleben
Norisring
Zandvoort

USA
Mexico City
Vancouver
Bristol Speedway
Searspoint
Las Vegas

Australien
Phillip Island
Oran Park
Adelaide
Eastern Creek Raceway
Canberra
Bathurst
Sandown International

England
Brands Hatch (Indy- & Grand-Prix-Kurs)
Oulton Park
Silverstone
Donington Park
Knockhill
Rockingham Motor Speedway (Oval)

Frankreich
Magny Cours
Dijon Prenois

zusätzliche Kurse
A1 Ring (Österreich)
Catalunya (Spanien)
Fuji (Japan)
Mantorp Park (Schweden)
Monza (Italien)
TI Circuit AIDA (Japan)
Vallelunga (Italien)
Zolder (Belgien)

DTM Race Driver

PC Games Award
SPIEL DES MONATS
4/2003





Hier noch ein wenig die Getriebeübersetzung justieren, da noch etwas weniger Frontflügel · Motorsportfreaks erleben mit DTM Race Driver nach langer Durststrecke die Wiedergeburt des Motorsport-Genres.



Kyle McKane - ein fiktiver Fahrer eines imaginären Rennstalls. Trotzdem bewegt sein Schicksal: Beim Überqueren der Ziellinie rammt ihn der junge Brite James Randall seitlich, und das bei fast 300 Stundenkilometern. Publikum, Boxencrews und Kommentatoren stockt der Atem, als McKanes Wagen abhebt, sich mehrfach überschlägt und binnen Sekunden Feuer fängt - Kyle hat keine Chance. Besonders tragisch: Unter den entsetzten Zuschauern befinden sich auch McKanes Söhne Donny und der zu diesem Zeitpunkt erst 12-jährige Ryan. 15 Jahre später hat sich Donny, genau wie vor ihm sein Vater, als begnadeter Rennfahrer etabliert, während der jüngere Ryan gerade erst am Anfang einer hoffnungsvollen Karriere steht. Hier kommen Sie ins Spiel: Sie schlüpfen in die Rolle Ryans, um ihn durch die Supersport-, Power-Racing- und LOLA-Cups zu lotsen, bis zur ultimativen „Elite-Championchip".

Bis dahin ist es allerdings noch ein weiter Weg. Zunächst finden Sie Ryan ganz entspannt in seinem gemütlich eingerichteten Büro wieder, von dem aus Sie immer Zugriff auf alle wichtigen Optionen, Spielstände und Modi haben; der PC dient dabei als Schaltzentrale für den Karrierepart. Per E-Mail erhalten Sie Einladungen zu speziellen Ein-Tages-Events (Einzel-Rennen, noch dazu mit einem unbekannten Auto) oder neue Stellenangebote. Später können Sie recht frei auswählen, was Sie annehmen, und was nicht - erstmal müssen Sie sich jedoch einen Namen erfahren. Eine





BODENWELLE Ganz knapp entgeht der Subaru dem Grasstreifen - dafür muss die Federung leiden.



ORIGINAL-TEILE Der Herr im grünen Oase/CEB-Mercedes dürfte gleich einen stattlichen Bedarf an Original-Teilen haben. Seine Reifen kann er nach diesem [illegible] in die Tonne treten.

Die liebe **Konkurrenz**

Natürlich sind auch die Stars der DTM dabei, von Uwe Alzen über Bernd Schneider bis Jean Alesi. Wir zeigen Ihnen, wer sich hinter welchem Auto verbirgt.



Chance erhalten Sie vom Haudegen Bobby Scott, der Ihnen einen Platz bei einem Team in der britischen TOCA-Tour anbietet. Das Zeitlimit für die Prüfungsrunde ist großzügig und sollte kein Problem darstellen - der Spaß beginnt.

Nur ein Rennspiel?

Natürlich ist **Race Driver** in erster Linie ein Rennspiel - aber eben nicht ausschließlich. Die Innovation ist, dass Sie nicht einfach nur ein Rennen nach dem anderen in den verschiedenen Meisterschaften runterbeten, sondern immer wieder Zwischensequenzen eingespielt werden. Während Sie auf der Strecke den Rennfahrer Ryan, also Ihre Fahrer-Fähigkeiten, fortentwickeln, können Sie in den sehr gut gemachten Clips den Werdegang des Menschen McKane im Laufe der Handlung beobachten. Gelassen, etwas chauvinistisch, immer einen lockeren Spruch auf den Lippen, später aber von Ehrgeiz sogar gegen seinen Bruder aufgewiegelt und immer noch von dem tragischen Tod seines Vaters geprägt.

Auf den Ablauf dieser Clips hat man leider keinerlei Einfluss. Solange man genug Punkte sammelt, um in die jeweils nächste Liga aufzusteigen, bekommt man alle storyrelevanten Sequenzen zu sehen. Für die Langzeitmotivation sorgen diese Filmchen trotz fehlender Interaktion. Allein wegen der coolen Dialoge und der hervorragenden Optik - besonders die Charaktere sind herrlich modelliert - fiebert man nach jeder Szene schon der nächsten entgegen.



BRISANT Der Start am Norisring - das Feld liegt eng zusammen. Kein Wunder, dass es da mal krachen kann.

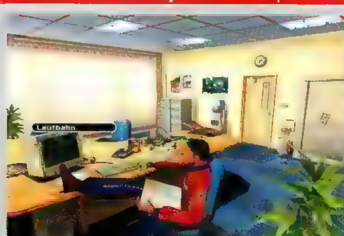


TOTALSCHADEN Das Auto ist in seine Einzelteile zerlegt, der Fahrer nimmt in DTM Race Driver jedoch nie Schaden.

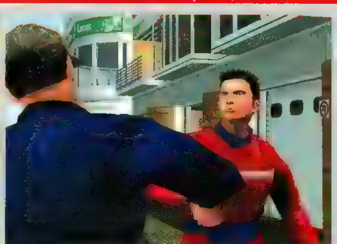
Acar-lation

Ohne entsprechend unterhaltsame Rennen wären die Cutscenes allerdings nur halb so viel wert, doch Codemasters sind nicht umsonst als Rennspielexperten bekannt (**Colin McRae**- und **TOCA**-Serie). DTM Race Driver richtet sich aber nicht ausschließlich an Fans ultrarealistischer Simulationen; deshalb werden kleinere Ausflüge ins Kiesbett, leichte Kontakte mit Gegner oder

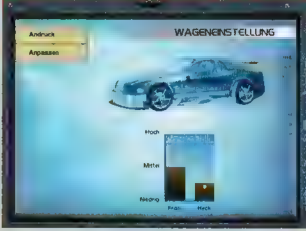
Das Leben des Ryan ... - so spielt sich ein modernes Rennspiel



Das Büro ist die Schaltzentrale für Optionen, Einzelrennen, Multiplayermodus und natürlich den Karrieremodus.



Der Grundstein ist gelegt, Bobby Scott erklärt sich nach bestandener Prüfung bereit, Sie von nun an zu betreuen.



In den Wageneinstellungen können Sie vor den Renntagen Ihren Boliden optimieren, ...

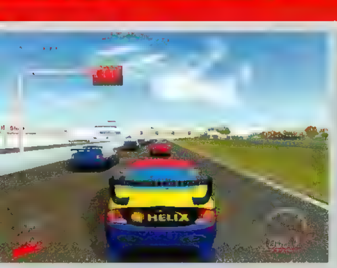
ABFLUG Und das geschieht, wenn man versucht, DTM Race Driver wie Need for Speed zu spielen: Abgerissene Motorhaube, verbeulte Kotflügel und gleich ein Abstecher ins Kiesbett.

REVIVAL Wozu ein neuer Alfa, wenn es auch ein Klassiker tut? In freien Rennen können Sie beliebige Autoklassen mixen - witzige Duelle sind die Folge.

WINDSCHATTEN Kurz vor Kurven sollten Sie eigentlich nicht mehr so dicht am Heck des Vordermanns kleben, weil die Gegner oft sehr abrupt bremsen.

Streckenbegrenzung oder ein etwas demoliertes Fahrzeug größtenteils verziehen. Am ehesten kann man die Fahrphysik als Arcade-Racer mit einer gehörigen Portion Simulation beschreiben. Übung braucht man, weil stupides Vollgasgeben kaum zum Erfolg führt: Die richtige Wahl der Bremspunkte ist wichtig, sonst macht man schnell Bekanntschaft mit den teils sehr ausgedehnten Auslaufzonen.

Eine immer neue Herausforderung stellt außerdem das für jedes Auto individuelle Fahrmodell dar. Ob Saab, Subaru, Audi, Chevrolet oder Toyota, Dodge, Opel, Mercedes und Ford - jeder Wagen lässt sich zweifelsfrei erkennen. Beispiel: Gewinnen Sie die DTM mit dem Holzer-Opel, bekommen Sie Angebote von Mercedes für die DTM und verschiedenen Teams unter anderem aus der V8 Supercars- und amerikanischen AAS-Liga. Gerade die Wagen der letztgenannten Veranstaltung wirken nach dem zahmen Rüsselsheimer schrecklich unruhig beim Beschleunigen (das Heck neigt zum Ausbrechen) und sind sehr schwierig durch Kurven



...um im Wettbewerb gute Ergebnisse zu erzielen. Haben Sie genug Punkte herausgefahren, ...



...steigen Sie in höhere Ligen auf. Die Story kommt ab der zweiten Saison-Klasse richtig in Fahrt: Ryan platzt vor Neid ...



...auf Landers anfängliche Erfolge. Aber natürlich gibt es ein Happy End und Sie dürfen Ihren Rennprofi strahlen sehen.

Digital oder Analog?

Lohnt es sich, extra für DTM Race Driver ein Lenkrad anzuschaffen? Reicht auch die Tastatur oder der Joystick?

Digital
Die Tastatur hat einen wesentlichen Nachteil gegenüber den anderen Controllern: Keine analoge Achsen. So fällt sowohl das gefühlvolle Gasgeben beziehungsweise Bremsen als auch das präzise Lenken schwer.





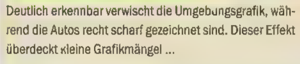
Analog / Digital
Immerhin sind die Achsen analog, so dass es sich schon wesentlich besser und genauer lenken lässt, als mit Tastatur. Benutzt man aber für Gas / Bremse die Buttons, drehen die Reifen immer noch häufig durch.

Analog
Ein Lenkrad mit Pedalen ist die beste Art, Rennspiele mit realistischer Beschleunigung, Lenkung und Bremse zu bedienen. Gefühlvoles Anfahren für bessere Startzeiten und exakte Steuerung.



Wisch you were here... der Dynamik-Effekt





Deutlich erkennbar verwischt die Umgebungsgrafik, während die Autos recht scharf gezeichnet sind. Dieser Effekt überdeckt kleine Grafikmängel ...



... wie die platten Bäume und Zuschauer. Außerdem wirkt ein Bild ohne den Verwischeffekt wesentlich statischer als mit aktivierter "Postproduction".

zu manövrieren. Erste Bekanntschaft mit amerikanischen Wagen und Strecken können Sie bei der Brembo-Veranstaltung machen, zu der Sie im Laufe der Supersport-Saison eingeladen werden. Schnell zeigt sich, dass solche Eintages-Events ganz besonders knifflig sind: Ohne Strecken- und Autokenntnis werden die ersten Meter zur Crashtest-Strecke.

Einstellungssache

Die eigentliche Schwierigkeit stellen allerdings die aggressiven Gegner dar. Zum einen fährt man häufig in schwächeren Teams, das heißt, die Autos der Computer-Fahrer sind in puncto Beschleunigung oder Geschwindigkeit leicht überlegen, zum anderen wird jeder grobe Fehler Ihrerseits gnadenlos ausgenutzt. Aber auch die KI-Piloten sind nicht perfekt, machen gelegentlich kleinere Fehler beim Anbremsen vor Kurven, lenken zu stark ein oder rammen Konkurrenten, so dass Sie immer Gelegenheit zum Aufholen haben. Häufig kann man schon vor der zweiten Kurve auf einen der vorderen drei Ränge fahren, muss sich jedoch erbitterte Zweikämpfe liefern, um sich noch besser zu positionieren. Einfluss auf die Startposition hat man während des Karrieremodus leider nicht, nur in Freien Rennen darf man – im Gegensatz zur Playstation-2-Version - die Qualifikation fahren, das stört aber nicht wesentlich, da man schnell aufholen kann. Wie an einem richtigen Rennwochenende müssen zunächst Einstellungen an Federung, Stabilisatoren, Flügeln, Gangübersetzung und Bereifung vorgenommen werden. Da die sich auf der Strecke deutlich und physikalisch korrekt auswirken, können Sie so die geringere Motorenleistung gegenüber besseren Teams etwas kompensieren. Um das richtige Setup zu finden, drehen Sie beliebig viele Testrunden, feilen zwischendurch an den Einstellungen Ihres Flitzers und bekommen vor allem ein Gefühl für den anstehenden Kurs.

Man muss nicht jedes Rennen gewinnen, um weiterzukommen, es reicht auch, gelegentlich aufs Podium oder in die Punkteränge zu fahren.

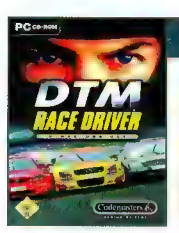


AUSRUTSCHER In der ersten Haarnadel des österreichischen A1-Rings ist eine fiese Bodenwelle, vor der die KI-Gegner besonders heftig bremsen.



GROSSSCHNÄUZIG Die uramerikanischen Dodge-Modelle sind wegen ihrer besonders langen Haube und des schrecklich nervösen Handlings markant.

TESTCENTER



Inhalt & Features

- 34 Originalstrecken
- 42 authentische Fahrzeuge
- 13 Meisterschaften
- Karrieremodus mit Storyline
- Zwischensequenzen mit Spielengine
- Mischung aus Arcade und Simulation
- Bis dato grafisch bestes Rennspiel
- 20 Autos gleichzeitig auf der Strecke

Zahlen & Fakten

Genre:	Motorsport
Vergleichbare Spiele:	Rallisport Challenge, TOCA 2
Entwickler:	Codemasters
Vom gleichen Entwickler:	Colin McRae-Serie, TOCA 2
Publisher:	Codemasters
Adresse des Publishers:	Rosenheimer Strasse 139, D-81671 München
Telefon des Publishers:	+49 089 49991202
Offizielle Website:	www.codemasters.com/dtmracedriver
Website des Publishers:	www.codemasters.de
Website des Entwicklers:	www.codemasters.de
Beste Fansite:	www.dtmracedriver.de
Telefon-Hotline:	+44 (0) 1926 816065
Altersempfehlung lt. USK:	6
Termin:	März 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	März 2003
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	TOCA 2	NFS: Hot Pursuit 2	DTM Race Driver
GRAFIK	**62**	**88**	**87**
Detailreichtum Spielwelt	61	82	83
Detailreichtum Objekte	72	85	89
Vielfalt der Spielwelt	63	77	89
Animation der Objekte	72	77	90
Effekte	54	70	92
SOUND	**74**	**86**	**82**
Musik	68	87	81
Soundeffekte	71	84	78
Stimmen/Kommentar	75	80	86
STEUERUNG	**75**	**82**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	75	82	90
Präzision der Steuerung	80	82	91
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	75	88
ATMOSPHÄRE	**79**	**74**	**91**
Spannung/Überraschungen	80	70	91
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	77	90
Story/Dialoge/Kommentare	61	55	68
Inszenierung	71	75	79
SPIELDESIGN	**82**	**71**	**89**
Komplexität/Spieltiefe	86	50	88
Einsteigerfreundlichkeit	54	80	78
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	51	60	84
Verhalten der Computergegner	79	78	85
Innovation	61	5	87
MEHRSPIELERMODUS	**80**	**65**	**85**
Abwechslung der Spielmodi	71	50	81
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	65	60	83
Einstellungsmöglichkeiten	65	60	83
TEST-AUSGABE:	PCG 05/99	PCG 12/02	PCG 04/03
WERTUNG:	**74**	**82**	**89**

Pro & Contra

Grafik
- + Sagenhafte Rauch-, Partikel-, Wisch-Effekte
- + Lebensechte Charaktere in den Zwischensequenzen
- + Hochdetaillierte Fahrzeuge und Strecken

Sound
- + Passende Musikuntermalung
- − Teilweise „Nähmaschinen"-Motorensounds

Steuerung
- + Volle Unterstützung analoger Geräte (Lenkrad + Pedale)
- + Abwechslungsreiches Fahrgefühl
- − Nur vier Kameraperspektiven

Atmosphäre
- + Sehr gute Zwischensequenzen
- + Story mit etlichen Wendungen
- + Coole Charaktere
- − Strikt lineare Story
- − Seifenoper-Handlung

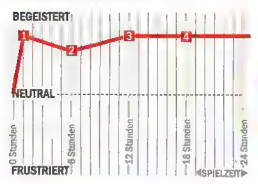
Spieldesign
- + Starke, aggressive Computergegner
- + Umfangreicher Karrieremodus mit 13 Meisterschaften
- + Bonus-Mod nach eigentlichem Einzelspiel
- − Für Einsteiger gewöhnungsbedürftig

Mehrspielermodus
- + Schnelles, actionreiches Gameplay
- + Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT
0 Stunden – 6 Stunden – 12 Stunden – 18 Stunden – 24 Stunden – SPIELZEIT





1 Von Anfang an zieht die atmosphärische Aufmachung in Ihren Bann. Hoher Suchtfaktor.



2 Das Spiel ist schwierig zu meistern. Will man wirklich alles gewinnen, hat man einige Zeit zu tun.



3 Endlich im LOLA-Cup. Die Story überzeugt mit überraschenden Wendungen. Ungebrochene Motivation.



4 Wieder neue Herausforderung, die Elite-Gruppen sind knallhart. Nun winken Multiplayer-Rennen.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



MINIMALE DETAILS – MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte, als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in Race Driver eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich ein Arbeitsspeicher über 256 MB RAM aus. Mit weniger als 256 MB kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 3, KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1, KLASSE 3, KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1, KLASSE 2, KLASSE 3, KLASSE 4

KLASSE 1: Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I

KLASSE 2: Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3: Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200

KLASSE 4: Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik natürlich nur geringe Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **DTM Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte verringern. Des Weiteren sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden. Die Belohnung: **DTM Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

Streber oder Quickie?

Je nachdem, wie ehrgeizig man ist, dauert es zwischen 15 und 25 Stunden, bis man den Karrieremodus durchgespielt hat. Man muss nämlich nicht jedes Rennen gewinnen, um weiterzukommen, es reicht auch, gelegentlich aufs Podium oder in die Punkteränge zu fahren. Will man hingegen in sämtlichen Wettbewerben als strahlender Sieger von der Strecke gehen, kann es je nach Talent und Glück durchaus doppelt so lange dauern.

Dennoch ist das Spiel nach der Karriere noch nicht zu Ende, denn man begleitet Ryan über die Story hinaus. Dass als Hauptmenü Ryans Büro benutzt wird, erweist sich hier als atmosphärefördernd: Die gewonnenen Trophäen werden fein säuberlich in einer Vitrine zur Schau gestellt, und Sie können sich an kleine Zusatzaufgaben wie die Herausforderungen wagen.

Wisch und weg

Normalerweise sind verschwommene Texturen ein Kritikpunkt - hier nicht. Viel mehr fällt schon bei der ersten Runde Race Driver auf, dass die Umgebungsgrafik, durch das je nach Geschwindigkeit mehr oder minder starke Verwischen deutlich an Triebkraft gewinnt. Besonders beim Seitenblick wirkt durch diesen Effekt die Fahrt vorbei an Zuschauertribünen, Baumgruppen oder Werbeschildern unglaublich actionreich. Nur wenn man aufgrund der Performance (bitte beachten Sie dazu auch das Testcenter) auf diese optische Spielerei verzichten muss, fällt die sehr platte Darstellung der Zuschauer negativ auf.

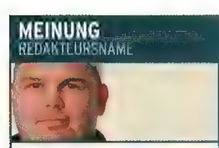
Aber egal, ob mit oder ohne Verwisch-Grafik: Die zahllosen Effekte (Partikel, Spiegelungen und Rauch) sowie die authentischen Autos machen **Race Driver** zum optisch eindrucksvollen Rennspiel. JUSTIN STOLZENBERG



NEUES AUTO? Jedes Auto hat ein individuelles Fahrmodell, und das merkt man besonders in den ersten Runden mit dem neuen Wagen.

RÜBERGESCHIELT Per Tastendruck kann man zur Seite und nach hinten scha

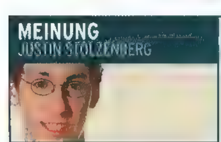
MEINUNG
REDAKTEURSNAME



Ich will gewinnen, meinen Bruder besiegen und Melanie rumkriegen.

Ich bin eigentlich überhaupt nicht der Typ für Rennspiele, bei Wochenend-Mehrspielersessions lande ich in **Hot Pursuit 2** beispielsweise immer auf dem letzten Platz. Die Strecke auswendig lernen, sich Bremspunkte merken und wohlmöglich noch unter den virtuellen Wagen legen und an der Abstimmung schrauben – alles nichts für mich. Darin sehe ich überhaupt keinen Sinn, geschweige den Spielspaß. Und genau den liefert mir **DTM Race Driver** dank seiner Hintergrundgeschichte! Die Story dümpelt zwar nur auf Lindenstrasse-Niveau herum, aber wenigstens weiß ich, wieso ich mich hier wie Schumacher auf der Rennstrecke abrackere. Ich will gewinnen, gewinnen, gewinnen, der beste Fahrer der Saison werden, aufsteigen, meinen Bruder besiegen und Melanie rumkriegen. Genau wie im echten Rennzirkus eben. Dass die Grafik für meinen Geschmack exzellent ist, ich zum ersten Mal mit einem Lenkrad vor dem PC sitze und nebenbei noch die gute Musik genieße, ist da fast nur noch Nebensache.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



In Race Driver erlebt man sowohl Daueraction und heiße Duelle, als auch Boxenstopps, und ein sehr detailliertes Schadensmodell!

Crash, Boom, Bang - das ist ein Rennspiel nach meinem Geschmack. Insbesondere die fein abgestimmte Mischung aus Arcade und Simulation bei **DTM Race Driver** ist so gut gelungen, wie bisher in keinem anderen Renntitel. In Race Driver erlebt man sowohl Daueraction und heiße Duelle, als auch Boxenstopps und ein sehr detailliertes Schadensmodell. Außerdem wirken sich die Setup-Variationen deutlich spürbar auf das Fahrverhalten des Boliden aus. Dass die Rennen so dynamisch und voller Leben wirken, liegt aber genauso an der leistungsfähigen Grafikengine, die vor Effekten geradezu strotzende Bilder auf den Monitor zaubert. Mir gefällt auch die Story gut, wenngleich der Handlungsspielraum sehr beschränkt ist, denn eine bessere Methode, den Karrieremodus auch über längere Zeit motivierend zu gestalten, fällt mir nicht ein. Aber vielleicht spart Codemasters sich das ja für einen Nachfolger auf ... jetzt aber wieder ab hinters Lenkrad. Herr Gooding will eine Abreibung!



TESTURTEIL
DTM RACE DRIVER

ENTWICKLER	ANBIETER
Codemasters	Codemasters
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	28.03.2003
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel PC: 1 — Netzwerk: 20
Internet: 20 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
- + Abwechslungsreiches Fahrmodell
- + Fesselnde Rennen
- + Spannende Zwischensequenzen
- + 42 Originalautos, 34 -strecken
- – Handlung sehr linear

GRAFIK	87%
SOUND	82%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COLIN MCRAE 2** oder **NASCAR 2002** mochten.


28.03.2003
ENDLICH FÜR PC!
AUCH FÜR XBOX UND PS2 ERHÄLTLICH
KONAMI
MISSION INFO:
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ AND SUBSTANCE™ ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. ©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
XBOX
PC DVD-ROM
PlayStation 2
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE



STRATEGIE

Sim City 4

E[illegible] ser nicht: Einerseits erhält **Sim City 4** vergleichsweise weniger gute Wertungen, andererseits würden über 90 Prozent das Spiel weiterempfehlen. Letzteres ist umso erstaunlicher, als dass der Mehrspielermodus noch immer nicht funktioniert und sich fast jeder die Missionen der Vorgängerversionen zurückwünscht. Auf verhaltenen Beifall stößt die Integration der Sims aus **Die Sims** in die **Sim City**-Städte: Die Idee gefällt, doch hätte Maxis mehr daraus machen sollen.

ACHT FRAGEN AN DIE SIMS-COMMUNITY

PC Games: Wie kommt **Sim City 4** bei dir und bei den Besuchern von Sims-Net an?

Tegelmann: „Ich habe bisher fast nur gute Resonanz gehört. Besonders die neue Detailverliebtheit begeistert die Fans. Die einzige häufige Beschwerde sind die Hardware-Anforderungen."

PC Games: Die Hardware-Anforderungen sind erstaunlich hoch ...

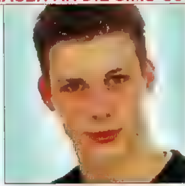
Tegelmann: „Allerdings. Das Spiel läuft ab einer Einwohnerzahl von ca. 250.000 Einwohnern nur noch auf High-End-PCs. Ich will aber nicht sagen, dass schlampig programmiert wurde. Es wurden vielleicht für den heutigen Stand der PCs etwas zu hohe Ziele gesetzt."

PC Games: Auf welche Resonanz stoßen die Regionen?

Tegelmann: „Ich persönlich halte die Regionen für eine der besten neuen Ideen in **Sim City 4**. Durch dieses neue Spielelement kommt mehr Spannung und Abwechslung in das Spiel. Jetzt muss man darauf achten, dass die Städte aufeinander abgestimmt sind. Wenn eine Stadt Arbeitsplätze (Industrie- und Gewerbegebiete), die andere Stadt Wohngebiete hat, kann man sehen, wie die Sims immer zwischen beiden Städten pendeln. Natürlich muss man dann auch für die notwendigen Verkehrsmittel sorgen."

PC Games: Werden Missionen vermisst?

Tegelmann: „Das ist natürlich ein Kritikpunkt, der von vielen Magazinen geäußert wurde. Ich



NICOLAS TEGELMANN, Betreiber der Fan-Page www.sims-net.com.

glaube aber, dass der typische **Sim City**-Fan sich seine Ziele selbst stecken will. Und das bestätigen mir meine Besucher auch immer wieder. In gewisser Weise gibt es ja auch Missionsziele! Das allgemeine Ziel ist der Bau einer großen und reichen Stadt. Aber dafür muss man viele einzelne Teilziele (Bildung, Umweltschutz und vieles mehr) erfüllen."

PC Games: Was halten die Leser von Sims-Net vom Schwierigkeitsgrad?

Tegelmann: „Ich habe von keinem Besucher bis jetzt gehört, dass der Schwierigkeitsgrad zu niedrig sei. Ganz im Gegenteil. In **Sim City 4** gibt es sehr viele Faktoren, von der Bildung bis zur Umweltverschmutzung, auf die man in jedem einzelnen Teil der Stadt achten muss!"

PC Games: Sollte die Integration der Sims in zukünftigen **Sims/Sim City**-Versionen weiter ausgebaut werden?

Tegelmann: „Es ist ein ganz nettes Feature. Allerdings habe ich da mehr Erwartungen gehabt. Die Sims machen letztendlich nicht viel Besonderes und man kann sie auch nicht direkt durch die Stadt steuern. Trotzdem sind sie aber gut als Indikator für den Zustand der Wirtschaft zu gebrauchen."

PC Games: Wartet noch jemand auf den Mehrspieler-Modus?

Tegelmann: „Ein ganz klares Ja! Die ganze Community wartet auf den Mehrspieler-Modus. Das merkt man daran, dass zum Beispiel in unserem Forum so genannte Multiplayer-Games schon gestartet wurden. Wie das funktioniert? Ganz einfach. Jeder Spieler übernimmt eine Stadt in der Region und dann wechseln alle Spieler regelmäßig, über einen FTP-Server, die Städte aus."

PC Games: Was hätte Maxis besser machen sollen?

Tegelmann: „Da gibt es trotz allem noch viel. Das fängt bei den hohen Hardware-Anforderungen an und hört beim Verkehrssystem auf. Ich persönlich hätte mir mehr Möglichkeiten gewünscht, mehr Straßentypen bauen zu können. Außerdem finde ich es etwas schade, dass es zu wenig Hinweise darauf gibt, warum die Stadt denn jetzt zerfällt. Aber alles in allem hat Maxis trotzdem wieder mal ein Meisterwerk abgeliefert!"

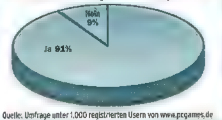


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3-
Musik	3
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Sim City 4 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Schöne Grafikdetails
2. Hohe Langzeitmotivation
3. Einfache Bedienung
4. Hohe, aber überschaubare Komplexität
5. Integration der Sims

–

1. Zu hoher Schwierigkeitsgrad
2. Zu hohe Hardware-Anforderungen
3. Fehlende Missionen
4. Mangel an echten Innovationen
5. Langweilige Musikberieselung

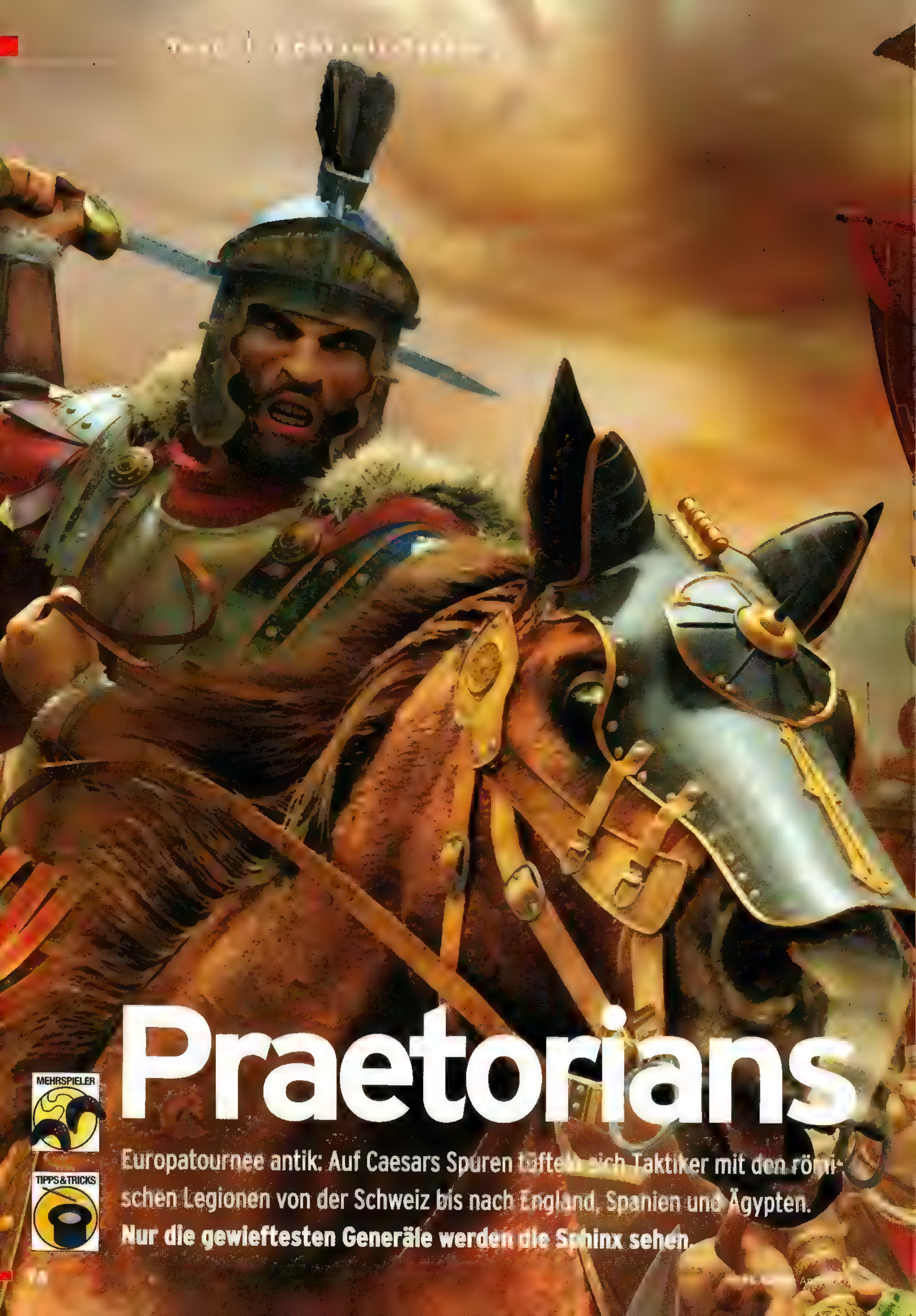
Die Meinung der PC-Games-Leser:

CENK KURT (17), Schüler aus Penzberg
„Das Gestalten der Stadt und deren Entwicklung bereiten großen Spaß. Allerdings ist der unausgewogene Schwierigkeitsgrad sehr frustrierend, da man aus den roten Zahlen nicht herauskommt. Wenn man nicht sehr große Freunde am peniblen Optimieren der Stadt hat, verliert das Spiel nach wenigen Wochen seinen Reiz."

RENÉ NIPPA (15), Schüler aus Oldenburg
„**Sim City 4** ist toll! Hervorragende Grafik, simple Steuerung und hoher Suchtfaktor. Da vergisst man schon mal, dass sich die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger in Grenzen halten. Es macht einfach Spaß, wieder einmal riesige Städte aus dem Boden zu stampfen und den Sims bei ihrem ‚Leben' zuzuschauen."

FABIAN DÖWELING (14), Schüler aus Langenberg
„Die Grafik von **Sim City 4** springt einen an, als wolle sie sagen ‚Schau her, was ich alles kann'. Ob man Kindern im Garten beim Spielen zusieht oder Autos bei einer nächtlichen Fahrt durch die Stadt beobachtet, alles ist möglich. Allerdings kann es Wochen dauern, bis man es schafft, dass die Stadt Gewinn macht."

DAVID THEIS (14), Schüler aus Hackenheim
„Ein zwiespältiges Spiel, das mit toller Grafik, sinnvollen Innovationen und genialer Musik begeistert, andererseits durch den Schwierigkeitsgrad frustriert, durch die fehlenden Missionen demotiviert und mit Unübersichtlichkeit und hohen Hardware-Anforderungen nervt. Es ist toll anzusehen, aber schwierig zu spielen."



Praetorians

Europatournee antik: Auf Caesars Spuren tüfteln sich Taktiker mit den römischen Legionen von der Schweiz bis nach England, Spanien und Ägypten. **Nur die gewieftesten Generäle werden die Sphinx sehen.**

Auf den ersten Blick trennen **Praetorians** Welten von der Reihe, mit der die Macher der Madrider Pyro Studios berühmt geworden sind – **Commandos**. Auf den zweiten Blick hat der Römerfeldzug viel mit dem vertrackten Puzzlespiel des großen Bruders gemein. Nämlich die ständig wiederkehrende Frage, an welcher Stelle Ihre Männer zuschlagen, um in der Kette der Verteidiger das entscheidende Glied zu zertrümmern.

Als Tribun zu Caesars Zeiten begleiten Sie den Feldherren auf seinen Feldzügen nach Germanien, Gallien, England und entlang der Mittelmeerküste. In 24 Missionen gebieten Sie über bis zu 1.000 Mann, aufgeteilt in Trupps aus einem bis drei Dutzend Kämpfer. Mal gilt es einfach, ein paar Widerstandsnester auszuheben, mal sollen Sie eine Festung erobern, mal einen Anführer gefangen nehmen. Mit zunehmender Spieldauer werden die Aufgaben komplexer: Da müssen Sie 20 Minuten lang ein Fort gegen eine vielfache Übermacht verteidigen – oder Sie schlagen sich mit Reitern durch Linien und eilen einem Konsul zu Hilfe, während zwei Boten verstreute Legionäre mobilisieren, mit denen Sie zum Gegenangriff blasen.



Der Rohstoff Zeit

Vom gewohnten Ressourcenmanagement und Basisbau ist in **Praetorians** nicht viel übrig geblieben. Die einzigen Bauwerke sind Wachtürme, der einzige Rohstoff Zeit. Zeit, um Dorfbewohner zu Soldaten auszubilden. Zeit, bis sich die Dorfbevölkerung davon wieder erholt hat. Zeit, bis ein Katapult oder eine Balliste gezimmert ist. Und Zeit haben Sie selten, denn natürlich rekrutieren Ihre Gegenspieler ebenfalls in eroberten Siedlungen, fabrizieren ebenfalls schweres Gerät. Deshalb sollten Sie so schnell wie möglich so viele Orte wie möglich besetzen. Wer aber einfach vorprescht, hat schon verloren. Ein „Rush" – Überrennen der Gegner mit einer Übermacht – funktioniert in **Praetorians** selten. Faktoren wie das Terrain, Formationen oder Erschöpfung wirken sich wesentlich stärker aus als bei

HOHLE GASSE Bevor Sie Engstellen wie diese Schlucht passieren, sollten Sie mit Ihren Scouts sicherstellen, dass die umliegenden Berge feindfrei sind.

HINTERHÄLTIG Im Gegensatz zu den (rot hervorgehobenen) Bogenschützen können die Lanzenträger und Reiter im Vordergrund sich nicht im Wald verbergen.

STÜRMANGRIFF Mithilfe zweier Belagerungstürme erklimmen die Legionäre die Mauern eines feindlichen Forts. Die gegnerischen Bogenschützen haben einen der Türme in Brand gesteckt.


TRAININGSCAMP In Dörfern wie diesem rekrutieren Sie frische Truppen für Ihre Armee.

Strategie gegen Taktik – Der Vergleich

Praetorians ähnelt stellenweise eher **Commandos** als der Echtzeit-Konkurrenz aus dem **C&C**- oder **Warcraft**-Lager. Wir erläutern die wichtigsten Unterschiede anhand von **Age of Mythology**.

	Age of Mythology	Praetorians
Rohstoffe/Wirtschaft	Abbau von Nahrung, Erz, Gold. Damit Produktion von Einheiten, Gebäuden, Upgrades.	In Dörfern lassen sich Truppen rekrutieren. Die Bevölkerung erholt sich mit der Zeit von den Werbern.
Basisbau	Sehr wichtig. Diverse Gebäude zur Ausbildung von Truppen oder für die Wirtschaft und Verteidigung.	Dörfer werden erobert, nicht errichtet. Einzig Wachtürme lassen sich an einigen Stellen aufbauen.
Formationen	Dienen vor allem zur Ordnung der Truppen, lösen sich aber im Gefecht in der Regel schnell auf.	Truppen bleiben nach Möglichkeit zusammen. Spezialformationen für verschiedene Situationen.
Terrain	Minimaler Einfluss auf Sichtweite und Reichweite, trotz großen Höhenunterschieden.	Großer Einfluss auf Sicht- und Reichweite. Manche Gelände sind für einige Truppen unpassierbar.
Spezialeinheiten	Unsterbliche Helden mit unterschiedlichen Sonderfertigkeiten und Boni für die Truppen.	Offiziere lassen Truppen effektiver kämpfen, je mehr Erfahrung sie haben. Aufklärer, Heiler.

anderen Echtzeit-Strategiespielen. Ein Beispiel: Bogenschützen haben sich auf einer Anhöhe verschanzt. Von dort aus überblicken sie nicht nur das Tal, sondern genießen auch einen Reichweitenvorteil. Der erhöht sich noch weiter, weil sie in Wartestellung ausharren. In **Praetorians** halten die Fernkämpfer selbst zwei Trupps Legionären stand. Es sei denn, die setzen auf die aus **Asterix** berühmte Schildkrötenformation. Damit marschieren sie zwar im Schneckentempo vorwärts, sind aber gegen Pfeilhagel nahezu immun. Wenn dann noch ein Medicus die Blessuren kuriert und ein Zenturio den Angriff koordiniert, haben die Verteidiger keine Chance. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Fast jede Truppengattung hat eine Sonderformation oder einen Spezialangriff, schlägt sich gut gegen eine Einheit, hat gegen eine andere schlechte Karten. So sind Lanzenträger tödlich für Kavallerieangriffe, wenn sie ihre Speere vor sich in den Boden rammen. Eine Gruppe Schwertkämpfer reibt sie aber binnen Sekunden auf.

Puzzlespiel für Prätorianer

Die komplexe Schlachtordnung stellt Sie immer wieder vor neue Probleme. Um zum Beispiel ein Fort der Gallier auszuräuchern, genügt es nicht, ein paar Katapulte und Ballisten zu zimmern und das Tor einzuschießen. Denn der Computerkommandeur stellt sich alles andere als dumm an und wird in solchen Situationen mit einem Reiterausfall Ihre Belagerungsmaschinen schnell zu Kleinholz verarbeiten. Für so einen Angriff ist mehr Vorbereitung nötig. Zunächst konstruieren Ihre Krieger eine Hand voll Sturmleitern. In Belagerungstürmen sammelt sich die schwere Infanterie, vor Pfeilhageln geschützt. Dann geht es los: Beritttene Bogenschützen täuschen eine Attacke an der Seite vor, um die Verteidiger abzulenken. Unterdessen rollt ein Rammbock auf das Haupttor zu. Zwar wird der von den Brandpfeilen recht schnell zu Asche verarbeitet, gibt den Legionären aber Zeit, ihre Leitern und Belagerungstürme in Stellung zu bringen. Infanterie erklettert die Mauern und verwickelt die Bogenschützen in Nahkämpfe, so dass die Katapulte ohne nennenswerte Gegenwehr das Tor unter Feuer nehmen können. Ein Puzzlespiel: Ablenkung an einer Stelle macht anderswo den Weg frei. Vorstoß an der linken Flanke macht die rechte verwundbar. Die Attacke auf einen Trupp gibt dem anderen Raum.

Solo-Söldner und Multi-Krieger

Sie befehligen als Caesars Feldherr natürlich hauptsächlich römische Soldaten. Hin und wieder unterstehen Ihnen

Der PC-Games-Steuerberater

Mit all den Spezialaktionen und Formationsbefehlen ist **Praetorians** nicht ganz einfach zu bedienen. Besonders in Mehrspielerschlachten ist es unabdingbar, die Tastaturkommandos auswendig zu kennen. Einsteigern hilft unser Wegweiser.



1 | AUSWAHLGRUPPEN
Listet bis zu neun zuvor gespeicherte Gruppen auf. Die Porträts helfen bei der Identifizierung.

2 | STATUSFENSTER
In der oberen Reihe erfahren Sie, wie viele Mann und Truppen derzeit Ihrer Kontrolle unterstehen und wie viele Sie maximal befehligen dürfen. Die zweite Zeile vergleicht Verluste auf Ihrer Seite und der des Gegners. Die dritte schließlich gibt Ihre Ehrenpunkte Preis. Ehrenpunkte verdienen Sie sich in der Schlacht. Sie sind für die Ausbildung von Elitetruppen wie Prätorianer oder Gladiatoren notwendig.

3 | VIPS
Am linken Bildschirmrand werden besonders wichtige Einheiten abgebildet. Meistens sind das Kommandeure, die Sie unbedingt lebend durch die Mission bringen müssen

4 | ÜBERSICHTSKARTE
Die Mini-Map ist leider etwas klein geraten. Zum Glück gibt es einen zweiten Anzeigemodus, der ausschließlich Höhenstufen und Truppen anzeigt. Mit den Buttons am Rand können Sie ein Signal setzen (Mehrspielermodus) und haben Zugriff auf Späher, Orte und Spezialeinheiten.

5 | EINHEITENFENSTER
Führt sämtliche derzeit ausgewählte Truppen samt Lebenspunkten und Energiestand sowie Spezialattacken und Formationen auf.

6 | AKTIONSMENÜ
Einheitenfenster. Von hier aus haben Sie Zugriff auf alle Einheitenbefehle, seien es Formationen, Verhalten, Spezialaktionen und das Baumenü. Da die Befehle über insgesamt drei Register verteilt sind, werden Sie im Gefecht hauptsächlich mit Tastaturkommandos arbeiten.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Eine Kampagne mit 20 Missionen
- Plus vier Tutorial-Einsätze
- Drei Völker mit je zwölf Einheiten
- Spezialaktionen und Formationen
- Mehrspielermodus mit 16 Karten
- Filmartige Missions-Briefings
- Gerenderte Zwischensequenzen
- Fünf Belagerungsgeräte

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Dark Omen, Commandos 2
Entwickler:	Pyro Software
Vom gleichen Entwickler:	Commandos
Publisher:	Eidos
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145 d, 22767 Hamburg, Deutschland
Telefon des Publishers:	040-30633400
Offizielle Website:	www.praetoriansgame.com
Website des Publishers:	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	www.pyrostudios.com
Beste Fansite:	www.cohort.de.vu
Telefon-Hotline (Kosten):	Technik: 0190-839572 (€ 1,86/M)/Tipps: 0190-839582 (€ 1,86/M)
Altersempfehlung lt. USK:	12
Termin:	28. Februar 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Eine CD, Handbuch mit 40 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	35 Stunden

Im Wettbewerb

	Age of Mythology	Medieval: Total War	Praetorians
GRAFIK	**89**	**70**	**79**
Detailreichtum Spielwelt	90	71	84
Detailreichtum Objekte	82	59	70
Vielfalt der Spielwelt	88	79	80
Animation der Objekte	88	63	88
Effekte	88	70	79
SOUND	**88**	**70**	**79**
Musik	96	79	86
Soundeffekte	88	73	79
Stimmen/Kommentar	86	71	79
STEUERUNG	**90**	**88**	**78**
Bedienungskomfort/Navigation	90	88	73
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	72
ATMOSPHÄRE	**89**	**79**	**86**
Spannung/Überraschungen	90	60	61
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	90	89
Story/Dialoge/Kommentare	89	51	63
Inszenierung	88	71	83
SPIELDESIGN	**89**	**63**	**86**
Komplexität /Spieltiefe	90	83	91
Einsteigerfreundlichkeit	84	62	71
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	88	66	78
Verhalten der Computergegner	80	71	82
Innovation	77	73	85
MEHRSPIELERMODUS	**93**	**85**	**91**
Abwechslung der Spielmodi	70	70	70
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	80	69	80
Einstellungsmöglichkeiten	90	80	70
TEST-AUSGABE:	PCG 12/02	PCG 03/03	PCG 04/03
WERTUNG:	**92**	**80**	**85**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Sehr schöne Animationen
- ⊕ Natürlich wirkende Umgebung
- ⊖ Truppen wenig detailliert
- ⊖ Kaum Spezialeffekte

Sound
- ⊕ Starker Erzähler
- ⊕ Passende Hintergrundmusik
- ⊖ Wenige Einheitenmeldungen

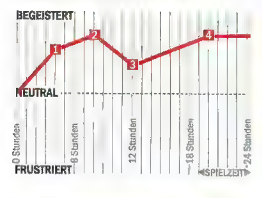
Steuerung
- ⊕ Deckt alle Situationen ab
- ⊕ Gute Automatikfunktionen
- ⊖ Nicht einfach zu erlernen
- ⊖ Verlässt sich auf Tastaturkürze

Atmosphäre
- ⊕ Schöne Rendersequenzen
- ⊕ In-Game-Videos
- ⊖ Keine Hauptfiguren

Spieldesign
- ⊕ Enorme taktische Tiefe
- ⊕ Cleverer Computergegner
- ⊕ Erfrischend anders
- ⊖ Hoher Schwierigkeitsgrad

Mehrspielermodus
- ⊕ Sehr ausgewogen
- ⊕ Viele Strategien möglich
- ⊖ Wenig Spielvarianten

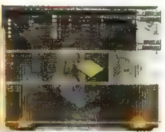
Motivationskurve




1 Das Tutorial war zwar langwierig, endet aber mit einer spannenden Belagerung.


2 Die Anfangs hohen Verluste gehen zurück. Die Taktiken werden ausgereifter.


3 Wiederholungen im Missionsdesign lassen die Motivation kurzzeitig absacken.

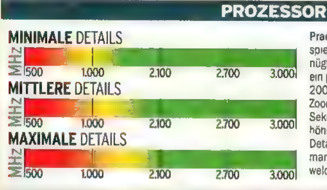

4 Nachdem der Solo-Feldzug arg schwierig wird, sind Multiplayer-Schlachten umso besser.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR



Praetorians ist stark CPU-limitiert, die Grafikkarte spielt eine untergeordnete Rolle. Als Prozessor genügt eine CPU mit 1.400 MHz, wenn Sie dafür auf ein paar Details verzichten. Ab einem Athlon XP 2000+ läuft **Praetorians** auch mit maximalem Zoom noch mit einer Framerate von 35 Bildern pro Sekunde flüssig. Möchten Sie die Performance erhöhen, müssen Sie die Gelände- und Einheiten-Details abschalten – weitere Infos und Benchmarks finden Sie im **Praetorians**-Tuning-Guide, welcher der DVD-Auflage beiliegt.

GRAFIKKARTE

640 x 480, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1: Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX 200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I

KLASSE 2: Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3: Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200

KLASSE 4: Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti 4400/Ti-4600, Geforce FX

Aufgrund der CPU-Limitierung spielt die Grafikkarte nur die Rolle des fleißigen Handlangers. Ist die CPU zu schwach (weniger als 1.200 MHz), hilft auch der schnellste 3D-Beschleuniger nicht weiter. Klartext: Es bringt nichts, Auflösung, Farbtiefe oder Texturqualität zu verringern, wenn Sie eine Geforce2 Ti oder einen noch schnelleren 3D-Beschleuniger besitzen. Lediglich schwächere 3D-Karten wie Geforce2 MX können durch solche Maßnahmen profitieren.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Bei einem CPU-limitierten Spiel ist auch RAM immer ein wichtiger Aspekt. Wer mit 256 MB RAM oder mehr ausgerüstet ist, freut sich über die kurzen Ladezeiten.

aber auch Krieger verbündeter Stämme. Zwar sind die Gattungen (Leichte Infanterie, Bogenschützen, Lanzenträger, Schleuderer und Kavallerieabteilungen) bei allen drei Völkern ähnlich, sowohl die Römer als auch die Gallier und Ägypter haben aber Spezialeinheiten und eigene Fähigkeiten. Die Kämpfer aus dem Norden sind nicht ganz so zahlreich wie ihre Widersacher aus Italien, dafür aber meist besser gerüstet. Die Krieger vom Nil versuchen ihre Gegner dagegen vor allem mit zahlenmäßiger Überlegenheit zu schlagen. Während römische Kavallerie vor Wäldern Halt machen muss, galoppieren germanische Lanzenreiter auch durch dichte Baumreihen. Die Streitwagen der Ägypter und Briten sind besonders gefürchtet, weil sie als einzige Einheit quasi durch Gegner hindurch fahren können, ohne in den Nahkampf verwickelt zu werden. Um solche extrem starken Einheiten zu rekrutieren, müssen Sie Ehrenpunkte investieren, die Sie sich in der Schlacht verdienen. Hin und wieder fechten Sie Seite an Seite mit alliierten Armeen.

Im Mehrspielermodus haben Sie die freie Wahl zwischen den drei Parteien. Auf satten 16 Karten treten zwei bis acht menschliche Kommandeure gegeneinander an, wobei auf Wunsch PC-Generäle fehlende Mitspieler (sehr gut) ersetzen. Die Multiplayer-Schlachten sind enorm abwechslungsreich, da Rushen so gut wie nie zum Erfolg führt und man seine Gegner auch nur schwer durch Massenproduktion überwältigen kann. Selbst, wenn ein Spieler in die Ecke gedrängt wird, kann er mit einer durchdachten Taktik dem Angreifer so hohe Verluste beibringen, dass er selbst wieder zur Konterattacke ausholen kann. RÜDIGER STEIDLE



RENDER-RÖMER Neben den Missionseinführungen in der 3D-Engine gibt es auch eine Hand voll vorgerenderter Videos.

HÖHENVORTEIL Vom Hügel aus können die Bogenschützen den Wachturm weiter unten in Brand stecken, ohne selbst ... Bes...

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Kommen, sehen, siegen? Von wegen: Praetorians ist eine echte Herausforderung.

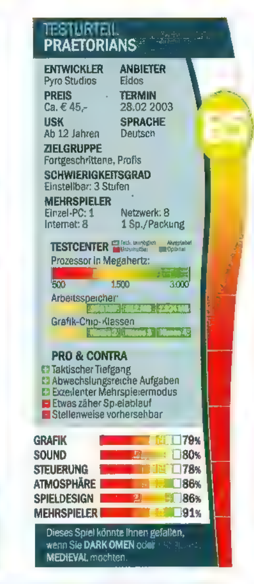
Als ich **Praetorians** vor drei Jahren zum ersten Mal in Madrid gesehen habe, genossen die Entwickler förmlich die ehrfürchtige Stille der handverlesenen Augenzeugen – so toll sahen Landschaften, Festungen, Schlachten und Kriegsmaschinen aus. Gilt zwar immer noch, doch nach **Warcraft 3**, **Age of Mythology** und **C&C Generals** lässt einen der Anblick der detailarmen Figuren kaum noch hyperventilieren. Die Stärken von **Praetorians** liegen woanders – nämlich bei den taktischen Möglichkeiten der behutsamen Truppen-Verschieberei, die das Spiel wohltuend von der hektischen Echtzeit-Konkurrenz unterscheiden. Und: Das mit der Atmosphäre haben die Entwickler dank schöner Sequenzen besser hingekriegt als die Macher des ähnlichen **Medieval**. Allzu viele Herzen junger Römer dürfte **Praetorians** trotzdem nicht erobern – der Pyro-typisch hohe Anspruch unter dem Ausprobier-Motto „Errare humanum est" und der wenig dynamische (um nicht zu sagen: zähe) Spielablauf machen die Schlachten zu einem Fall für Kenner.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Mitbürger! Freunde! Feldherren! Hört mich an: Preisen will ich Praetorians! Ein besseres Taktikspiel findet sich nirgendwo.

Hannibal vom A-Team und meine Wenigkeit haben eines gemeinsam: Auch ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert! Und wäre der Name nicht schon vergeben, könnte **Praetorians** auch „Der Planer" heißen. Die meiste Zeit verbringe ich nämlich damit, meine Schlachtreihen zu ordnen, auszukundschaften und den besten Weg auszutüfteln, wie ich Dorf X einnehme oder Fort Y stürme. Nichts ist schöner, als wenn der Computergeneral oder menschliche Gegenspieler auf einen wohl vorbereiteten Hinterhalt hereinfallen. Strategen, die vor allem auf Action aus sind, kommen dabei nicht zum Zug. Aber wer gerne über Schlachtplänen brütet und nie müde wird, nach der optimalen Taktik zu suchen, wird begeistert sein. Drei Punkte verwehren **Praetorians** höhere Wertungsweihen. Erstens sind die komplexen Zusammenhänge auf dem Schlachtfeld trotz der gut gemachten Tutorials für Otto-Normal-General schwer zu durchschauen. Zweitens hat Pyro beim Schwierigkeitsgrad mal wieder übertrieben, obwohl man glücklicherweise jederzeit eine Stufe zurückgehen kann. Und drittens sind die Missionen stellenweise arg vorhersehbar aufgebaut. Preisfrage: Wenn nur eine Brücke über einen Fluss führt und die rechts und links von Hügeln flankiert wird – wo werden wohl die gegnerischen Bogenschützen sein?



TESTURTEIL
PRAETORIANS

ENTWICKLER Pyro Studios	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 28.02.2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8
Internet: 8 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 · 1.500 · 3.000
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen

PRO & CONTRA
- + Taktischer Tiefgang
- + Abwechslungsreiche Aufgaben
- + Exzellenter Mehrspielermodus
- − Etwas zäher Spielablauf
- − Stellenweise vorhersehbar

GRAFIK	79%
SOUND	80%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	91%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DARK OMEN** oder **MEDIEVAL** mochten.

Brücken können zerstört werden – um etwa dem Feind den Zugang zu verwehren –, aber auch wieder aufgebaut.

Pioniere legen auf Befehl Minen, errichten Panzersperren oder Stacheldrahtbarrieren oder heben Schützengräben aus.

Geschütze und Panzer graben sich auf Befehl ein. Damit sind Sie vor Artilleriefeuer besser geschützt, aber nicht mehr mobil.

Blitzkrieg

Viel Krieg, wenig Blitz: Die Neuauflage von Sudden Strike fordert vorsichtige Taktiker. Allzu forsche Generäle kassieren höchstens blitzartige Niederlagen.



KOMBINIERT Wenn sich ein Massenangriff nicht vermeiden lässt, attackieren Sie am besten mit Infanterie und Tanks zusammen.

EINGEGRABEN Bei Kursk müssen Sie aufseiten der Sowjets Welle für Welle der deutschen Angreifer zurückschlagen, bevor Sie zum Gegenangriff übergehen.

Da hat man schon mal zehn lackfrische Panzer, und dann so was: Binnen einer Minute sind die Blechkameraden nur noch qualmendes Altmetall. Und das alles nur, weil die Spähtruppen mal wieder ein Dorf nicht richtig ausgekundschaftet und zwei Geschütze übersehen haben. Wer **Blitzkrieg** gewinnen will, muss vor allem eines sein: wachsam.

Wie schon in **Sudden Strike** führen Sie als General der West-Alliierten, Sowjets oder Deutschen Panzerverbände, Infanterie und Kanonen durch die Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Und genau wie im Quasi-Vorgänger treten Sie regelmäßig gegen weit überlegene Armeen an, die Sie nur mit einer Taktik besiegen können: „Aufklären, Artillerie, Attacke!" Um beispielsweise ein Dorf einzunehmen, schicken Sie zunächst einen Scharfschützen vor. Der kann mit seinem Fernglas nämlich die Umgebung auskundschaften, ohne selbst unter Beschuss zu geraten. Sobald Sie die gegnerischen Stellungen aufgedeckt haben, ordnen Sie so lange Artilleriefeuer an, bis die eigenen Soldaten mit den gegnerischen Überbleibseln kurzen Prozess machen. Natürlich klappt das nicht in jeder Mission – wäre ja langweilig. Denn der Computerstratege schlägt zurück. Entweder er holt selbst mit Artillerie zum Gegenschlag auf die vermuteten Positionen aus oder ordnet Luftschläge an. Sie können das umgekehrt natürlich auch. Doch was, wenn seine Kanonen durch Luftabwehr gedeckt sind? Dann müssen Sie die zunächst mit Ihren Geschützen beharken. Doch dann schlägt Ihr Kontrahent wieder mit seinen Haubitzen zurück oder wagt einen Panzervorstoß. Solche Puzzles aufzulösen, das ist die größte Herausforderung in **Blitzkrieg**, ähnlich wie beim Taktik-Rivalen **Praetorians** (Test auf Seite 76).

Mobile Eingreiftruppe

Artillerie fällt in solchen vertrackten Situationen also aus. Bleiben noch Aufklären und Attacke. Die führen Sie

Objekte wie Häuser, Bäume oder Büsche sind zerstörbar. Nicht nur Effekthascherei, in Gebäuden können sich Infanteristen verschanzen.

Auf Befehl greifen Jagd- oder Flächenbomber, Fallschirmspringer, Aufklärer oder Jagdflugzeuge ein. Die Luftabwehr sollte vorher beseitigt werden.

An solchen Depots holen Ihre Versorgungsfahrzeuge Munitionsnachschub ab, mit dem Sie Ihre Truppen im Laufe eines Gefechts versorgen.

am besten kombiniert mit Soldaten und Panzern durch. Lassen Sie die Stahlmonster allein, fallen die schnell versteckten Panzerabwehrkanonen zum Opfer. Für Infanteristen sind die dagegen leichte Ziele. Fußtruppen alleine haben wiederum gegen gut verteidigte Schützengräben und Tanks keine Chance. Die Mischung macht's. Wenn Sie erst einmal eine Bresche in die Reihen der Verteidiger geschlagen und die fast unausweichliche Konterattacke abgewehrt haben, rollen Sie die Widersacher von den Flanken her auf. Bis an der nächsten eingegrabenen Stellung wieder Artillerie zum Einsatz kommt. Es folgt ein erneuter Rückschlag, Sie rufen Bomber zu Hilfe, die werden von der Flak zerlegt, also muss einmal mehr Ihre mobile Eingreiftruppe ran. Da der echtzeittypische Aufbaupart komplett entfällt, können Sie Verluste nicht einfach ausgleichen und die Gegner mit frischen Truppen überrennen. Das Wechselspiel von Angriff und Konterangriff, die Suche nach dem wunden Punkt in den feindlichen Linien – das ist es, was **Blitzkrieg** so spannend macht.

Automatik fürs Volk

Zumal die Aufträge weit abwechslungsreicher als noch in **Sudden Strike** sind. 21 vorgefertigte Missionen sind zu meistern, verteilt auf drei Kampagnen. Dazu kommen mindestens noch einmal so viele automatisch generierte Einsätze, in denen Sie sich bessere Einheiten verdienen. Wer mag, darf beliebig viele Zufallsaufträge erledigen und sich so die Pflichtaufgaben erleichtern. Zwar gibt es eigentlich nur drei verschiedene Typen von Auto-Missionen. Mal sollen Sie sich zu einer bedrohten Stellung durchschlagen und sie verteidigen, mal ein besetztes Dorf räumen, mal eine Brücke einnehmen und einen Panzerkonvoi stoppen. Weil die gegnerischen Streitkräfte aber immer anders verteilt sind und die Karten immer wieder anders aussehen, bleiben auch diese Levels fordernd. Die Hauptmissionen – oft angelehnt an historische Schlachten – sind noch abwechslungsreicher. Als sowjetischer Offizier müssen Sie bei Kursk Welle um Welle der Deutschen zurückschlagen, büßen immer mehr Boden ein, bis Sie schließlich mit Verstärkungen endlich kontern. Aufseiten der Briten und Amerikaner knacken Sie Bunker und eingegrabene Stellungen rund um eine Küstenbatterie, die Ihren Truppen währenddessen herbe Verluste beibringt. Erst wenn die letzten Verteidiger geschlagen sind, ergibt sich die Bedienmannschaft. Meistens haben Sie mehrere Ziele zu erfüllen. Etwa eine Brücke zu sichern, danach eine Stadt zu erobern und schließlich ein Depot einzunehmen.

Kernige Kanonen

Nicht nur, weil Sie selten Nachschub während einer Schlacht bekommen, müssen Sie stets Vorsicht walten lassen. Auch, weil eine Kerntruppe aus anfangs einer Hand voll, später einem Dutzend oder mehr Einheiten Sie von Mission zu Mission begleitet

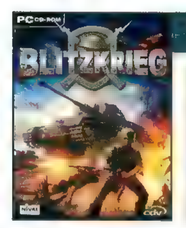
Blitzkrieg gegen Sudden Strike 2

Zwar ist CDV auch Publisher von **Sudden Strike 2** und hat in **Blitzkrieg** nicht nur das Thema, sondern auch die Spielmechanik recycelt. Entwickelt hat den Quasi-Nachfolger aber nicht Erfinder Fireglow, sondern Nival Interactive (**Etherlords, Evil Islands**). Die wichtigsten Daten der beiden Taktikspiele haben wir für Sie verglichen.





	Blitzkrieg	Sudden Strike 2
Grafik	3D-Einheiten (außer Infanterie), 2D-Terrain, flüssige Animationen, zerstörbare Gebäude	2D-Einheiten, 2D-Terrain, wenige Animationsstufen, zerstörbare Gebäude
Einheiten	50 Panzer, 84 Kanonen, 40 Soldaten, 35 Flugzeuge, 9 Schiffe, 38 LKWs und andere Fahrzeuge, 10 Spezialeinheiten (Panzerzüge, Küstenbatterien); einige Einheiten werden von Mission zu Mission übernommen	73 Panzer, 44 Kanonen, 36 Flugzeuge, 36 Soldaten, 9 Schiffe, 49 LKWs und andere Fahrzeuge, 10 Spezialeinheiten (Panzerzüge, Boote); einige Einheiten werden von Mission zu Mission übernommen (schwer durchschaubar)
Missionen	21 Haupt- und beliebig viele Nebenmissionen, Zufallskartengenerator	31 Haupt-, keine Nebenmissionen
Editor	Missions-, Kampagnen- und Einheiteneditor	Missions-, Kampagnen- und Einheiteneditor



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Drei Kampagnen mit 21 Hauptmissionen
- Sowjets, Amerikaner, Engländer, Franzosen, Italiener und Deutsche
- Rund 260 Einheiten
- Aufrüstbare Kerneinheiten
- Einheiten-, Missionseditor plus Generator
- Neun Mehrspielerkarten mit drei Modi (Capture the Flag, Deathmatch, Sabotage)

Zahlen & Fakten

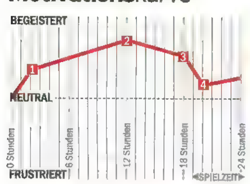
Genre:	Taktik-Spiel
Vergleichbare Spiele:	Sudden Strike 2, Frontline Attack
Entwickler:	Nival Interactive
Vom gleichen Entwickler:	Etherlords, Evil Islands
Publisher:	CDV
Adresse des Publishers:	Neureuter Straße 37 b, 76185 Karlsruhe, Deutschland
Telefon des Publishers:	0721-972240
Offizielle Website:	www.blitzkrieg.de
Website des Publishers:	www.cdv.de
Website des Entwicklers:	www.nival.com
Beste Fansite:	http://www.blitzkrieg-maps.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	Technik: 01805-299266 (€ 0,12/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	17. März 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Zwei CDs, Handbuch mit 40 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

Im Wettbewerb

	Frontline Attack	Sudden Strike 2	Blitzkrieg	Pro & Contra
GRAFIK	**77**	**57**	**80**	⊕ Flüssige und zahlreiche Animationen ⊕ Detaillierte Objekte ⊖ Schwache Effekte ⊖ Kein echtes 3D-Terrain
Detailreichtum Spielwelt	70	64	74	
Detailreichtum Objekte	77	51	73	
Vielfalt der Spielwelt	75	75	75	
Animation der Objekte	79	52	77	
Effekte	87	56	76	
SOUND	**63**	**79**	**79**	⊕ Abwechslungsreiche Einheitenkommentare ⊕ Angenehme Hintergrundmusik
Musik	55	77	77	
Soundeffekte	76	80	80	
Stimmen/Kommentar	61	80	80	
STEUERUNG	**82**	**62**	**64**	⊕ Sehr übersichtlich ⊖ Stellenweise kompliziert ⊖ Verlässt sich auf Tastaturkürzel
Bedienungskomfort/Navigation	80	60	65	
Präzision der Steuerung	90	90	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	73	80	80	
ATMOSPHÄRE	**78**	**55**	**71**	⊕ Schöne Rendervideos und historische Aufnahmen ⊕ Historische Informationen ⊖ Keine echte Story
Spannung/Überraschungen	78	48	70	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	76	78	80	
Story/Dialoge/Kommentare	64	42	62	
Inszenierung	68	57	71	
SPIELDESIGN	**65**	**71**	**79**	⊕ Fordernder Gegner ⊕ Gute Tutorials ⊖ Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
Komplexität/Spieltiefe	70	76	80	
Einsteigerfreundlichkeit	64	60	72	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	71	77	49	
Verhalten der Computerfiguren	80	63	71	
Innovation	66	48	65	
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**56**	**63**	⊕ Ausgewogen ⊖ Wenig Karten ⊖ Rush-lastig
Abwechslung der Spielmodi		60	65	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	60	60	
Einstellungsmöglichkeiten	-	70	70	
TEST-AUSGABE:	PCG 11/02	PCG 07/02	PCG 04/03	
WERTUNG:	**80**	**69**	**83**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





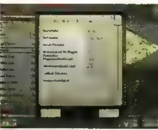
1 Die Tutorials erklären die Eigenheiten von **Blitzkrieg** sehr ausführlich, ohne zu langweilen.



2 Gegen Ende des Feldzugs der Westalliierten sind die Kerneinheiten fast unschlagbar.



3 Die Sowjet-Kampagne ist stellenweise frustrierend schwierig, bleibt aber immer motivierend.



4 Multiplayer-Gefechte sind nett, arten aber oft in der Anfangsphase in Rush-Orgien aus.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

Das Echtzeitstrategiespiel **Blitzkrieg** zeichnet sich durch detaillierte 3D-Einheiten aus, die sich auf einer zweidimensionalen Landschaft bewegen. Daher vergrößert sich der Ausschnitt der sichtbaren Landschaft mit zunehmender Bildschirmauflösung, für Auflösungen über 1.024x768 wird eine CPU mit mehr als 1.400 MHz benötigt. Unterhalb von 1.400 MHz sinkt die Framerate oft unter die 10 FPS-Marke. Möchten Sie Ihre CPU entlasten und die Performance erhöhen, brauchen Sie nur die Auflösung zu verringern.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Möchten Sie mit einer sehr hohen Auflösung spielen, benötigen Sie viel freien Speicher. 512 MB RAM sollten es schon sein, damit alles flüssig läuft.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti 4400/Ti-4600, Geforce FX

Die Performance im Echtzeit-Strategiespiel **Blitzkrieg** wird im Wesentlichen von der CPU bestimmt, dennoch spielt die Grafikkarte keine unwichtige Rolle. Die Texturierung der Landschaft, der 3D-Modelle und die Effekte gehen zulasten des Grafikchips. Ab einer Geforce3 können Sie mit vollen Details spielen. Besitzen Sie keinen derartig schnellen Grafikbeschleuniger, verringern Sie die Texturendetails und die Effektdarstellung. Damit ist eine Performance-Erhöhung von bis zu 50 Prozent möglich.



KLEINE FREUNDE Die Luftwaffe rettet Sie oft aus brenzligen Situationen oder greift ansonsten nicht erreichbare Ziele an. Gefährlich sind Jäger und Flak.

und dabei Erfahrung sammelt. Kanonierveteranen beispielsweise schießen genauer als ihre grünen Kameraden, erfahrene Panzerkommandeure versuchen selbstständig, Gegner von der Seite anzugreifen oder sich geschickt zurückzuziehen. Klar, dass man solche Elitekrieger nur ungern verliert. Zwischen den Missionen haben Sie Gelegenheit, Ihren Schützlingen neue Ausrüstung zu spendieren. Beispielsweise veraltete Panzer-IV-Modelle gegen nagelneue Panther-Tanks auszutauschen oder ein Artillerie- in ein Flakgeschütz zu verwandeln. Flieger gehören nicht zu Ihrer Kernarmee, sondern werden bei Bedarf angefordert. Neben den aus **Sudden Strike** bekannten Aufklärern, Flächenbombern und Transportmaschinen, die Fallschirmjäger in die Abwurfzone bringen, gibt es auch Jagdbomber, die sich ihre Ziele selber suchen, und Jäger zur Verteidigung. Solange die Luftwaffe heil zurückkehrt, dürfen Sie sie nach einiger Zeit wieder einsetzen. Allerdings nur einen Typ auf einmal. Wenn Sie eben einen Aufklärer entsandt haben und der Computergegner Bomber gegen Ihre Stellungen schicken, müssen Sie darauf hoffen, dass die Flak das Problem beseitigt.

Realistischer rumpeln

Zwar ist **Blitzkrieg** beileibe keine Realismus-Orgie, die historische Waffentechnik wird aber wesentlich genauer umgesetzt als von manchem Genrekollegen. Nicht nur, dass Panzer in der Regel von hinten leichter zu knacken sind als von vorn. Die Typen sind auch unterschiedlich effektiv, ein amerikanischer Sherman etwa kann sich verabschieden, wenn er allein frontal einem deutschen Königstiger gegenübersteht. Und Maschinengewehrschützen können so einem stählernen Ungetüm ohnehin nichts anhaben – es sei denn, sie kommen nahe genug heran, um mit Granaten zumindest die Ketten des Monsters zu beschädigen.

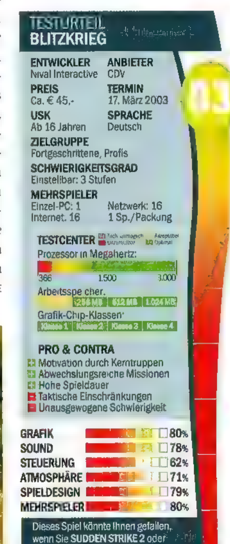
Auch optisch wirken die Fahrzeuge und Flieger echter als noch in **Sudden Strike 2** – 3D-Grafik sei Dank. Fußsoldaten, Gebäude und Terrain sind zwar noch in klassischer Pixelgrafik gehalten, glänzen dafür aber mit Details, mit denen selbst ein **C&C Generals** nicht aufwarten kann. Häuser, Bunker und Teile des Geländes nehmen bei starkem Beschuss sichtbar Schaden; nach einem Artillerieangriff bleiben von einem schmucken Dörfchen oft nur noch rauchende Trümmer. Wie eben auch von der eingangs beschriebenen Panzertruppe. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Blitzkrieg ist eindeutig das bessere Sudden Strike.

Wenn ich endlich den Tiger-Tank knacke, der seit Minuten meinen Vormarsch aufhält, wenn mein Aufklärer die Artillerie aufgespürt hat, die meine Infanterie plagt, dann zeigt sich **Blitzkrieg** von seiner besten Seite. Ähnlich wie bei **Praetorians** kostet es Zeit, die richtige Strategie auszutüfteln und es ist ähnlich befriedigend, wenn der Plan aufgeht. Dazu kommt das Kampagnensystem, in dem sich Kerntruppen von Rekruten zu Elitekriegern mausern und ich mir bessere Ausrüstung erkämpfen kann. Allerdings würde ich mir wünschen, dass die Standard-Taktik „Aufklären, Artillerie, Attacke!" nicht ganz so oft funktionieren würde. Unsere Test-Version hatte außerdem noch mit dem unausgegorenen Schwierigkeitsgrad zu kämpfen. Auf der leichtesten Stufe führen selbst Frontalangriffe zum Erfolg. Schon in der mittleren Einstellung scheinen manche Aufgaben aber unschaffbar, besonders in den automatisch generierten Missionen. Wenn CDV das bis zur Veröffentlichung noch wie versprochen behebt, kann sich **Blitzkrieg** noch einen Spielspaßpunkt dazuverdienen.





ENTHÜLLT Ein Scharfschütze hat gegnerische Stellungen aufgedeckt, die von der Artillerie automatisch unter Feuer genommen werden.



KEINE CHANCE Dieser deutsche Panther-Tank ist für die britischen Cromwells einfach zu stark gepanzert.

BÖSES ERWACHEN So sieht es aus, wenn ein Trupp Paladin-Panzer von einem Bomben-LKW überrascht wird.

PC Games Award STRATEGIE 4/2003

MEHRSPIELER

TIPPS & TRICKS

VIDEO AUF DVD

C&C Generals Multiplayer

RECHNUNG NICHT BEZAHLT Basen ohne Stromversorgung sind ein gefundenes Fressen für Panzerbataillone.

Partikelkanonen, Bomben-LKWs und Nukleargeschütze – in der PC-Games-Redaktion herrscht Ausnahmezustand, denn C&C Generals macht süchtig!



KOMFORTABEL Die speziellen Generalsfähigkeiten sind jederzeit am rechten Bildschirmrand zugänglich.

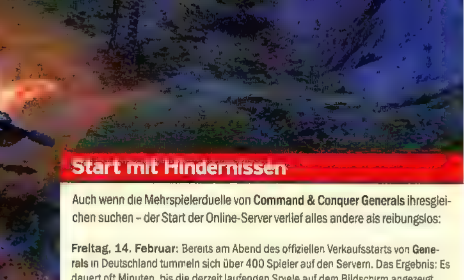
RISKANT Bauen Sie Ihre Basis lieber großflächig, damit Superwaffen weniger Schaden anrichten können.

In der vergangenen Ausgabe verzichteten wir auf eine Bewertung des Mehrspielermodus' von **Command & Conquer Generals**, um diesen in einem Langzeittest gründlich zu analysieren. Nach unzähligen gefochtenen Schlachten im Netzwerk und Internet steht nun fest: **C&C Generals** ist die neue Mehrspieler-Ikone unter den Echtzeit-Strategiespielen.

Die Formalien: Bis zu acht Spieler können an einer Mehrspielerpartie teilnehmen. Dabei haben Sie die freie Wahl, es in einem Spiel „jeder gegen jeden" richtig krachen zu lassen oder sich in Teams zusammenzurotten – der Computer ersetzt bei Bedarf fehlende Mitspieler. Während sich die Oberfläche für Spiele im lokalen Netzwerk kaum von der Genre-Konkurrenz unterscheidet, besticht der Online-Service von **C&C Generals** vor allem durch das Feature der Buddy-List, zu der Sie Freunde und Bekannte hinzufügen können. Hier sehen Sie auf den ersten Blick, wer online ist und in welcher Lobby oder in welchem Spiel sich Ihre „Buddys" befinden. Außerdem fungiert dieser so genannte Kommunikator als separate Chat-Möglichkeit, mit dessen Hilfe es sich wesentlich angenehmer plauschen lässt als in den stets gut besuchten Lobbys, in denen Gespräche leicht untergehen. Vermisst haben wir lediglich die Möglichkeit, über den Kommunikator noch nicht gestarteten Spielen beizutreten, an denen Ihre Freunde teilnehmen – hier ist der Umweg über die Server-Liste unabdingbar.

Auf ins Gefecht

An der grundlegenden Spieldynamik ändert sich im Vergleich zu den Einzelspielerkampagnen natürlich nichts. **Command & Conquer Generals** ist auch im Mehrspielermodus ein actionreiches Vergnügen, bei dem keine Langeweile aufkommt. Bereits wenige Minuten nach Spielstart kommt es auf den kompakten Karten zu ersten Konfrontationen. Das Spiel bietet dabei mit seinen 22 mitgelieferten Karten mehr als genug Spielraum für angriffslustige Feldherren. Von schneebedeckten Hügeln bis zu staubtrockenen Wüsten-



Start mit Hindernissen

Auch wenn die Mehrspielerduelle von **Command & Conquer Generals** ihresgleichen suchen – der Start der Online-Server verlief alles andere als reibungslos:

Freitag, 14. Februar: Bereits am Abend des offiziellen Verkaufsstarts von **Generals** in Deutschland tummeln sich über 400 Spieler auf den Servern. Das Ergebnis: Es dauert oft Minuten, bis die derzeit laufenden Spiele auf dem Bildschirm angezeigt werden und Schlachten mit mehr als drei Teilnehmern geraten zum Glücksspiel.
Samstag, 15. Februar: EA veröffentlicht einen ersten Patch, der zwar die Performanceprobleme behebt, die Verbindungsprobleme jedoch nur verschlimmert – Matches mit mehr als zwei Teilnehmern sind unmöglich.
Sonntag, 16. Februar: Der zweite Patch bereinigt die Verbindungsprobleme, auch Spiele mit großen Teilnehmerzahlen sind wieder möglich. Außerdem kündigt Producer Harvard Bonin im offiziellen Forum weitere Detailverbesserungen (etwa die Möglichkeit, die Server-Liste manuell zu aktualisieren) für den bereits dritten Patch an.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Was will man mehr: Der Online-Service von C&C Generals ist komfortabel und die Mehrspielerduelle spannend.

Ja, ich gestehe: Der Mehrspielermodus von **Command & Conquer Generals** hat mich bereits mehr als eine Nacht um den Schlaf gebracht – und ich bereue keine einzige Minute. In den Online-Schlachten stört es mich nicht, dass den Einzelspielerkampagnen eine fortlaufende Geschichte fehlt und ich hoffe nicht nach jeder Schlacht auf eine Render-Sequenz. Stattdessen überlege ich, wie ich meine GBA-Arbeiter am besten gegen hinterhältige Attacken der chinesischen Gatling-Panzer schütze und wie ich den Kollegen Weidhase das nächste Mal in seine amerikanischen Schranken weise. Online motivieren zusätzlich diverse Medaillen, die für spezielle Leistungen, wie etwa für zehn Siege in Folge, verliehen werden. Die beeinflussen zwar nicht das Spiel, machen sich dafür sehr gut im ausführlichen Spielerprofil, das detailliert Siege, Niederlagen und Verbindungsabbrüche aufschlüsselt und bilanziert. Doch jetzt entschuldigen Sie mich, es juckt schon wieder in den Fingern.

böden – die Karten sind ebenso abwechslungsreich wie hervorragend ausbalanciert. Das Gleiche gilt übrigens auch für die drei Kriegsparteien. Dass sich USA, China und die GBA gänzlich unterschiedlich spielen, haben wir Ihnen bereits berichtet, doch je öfter man **C&C Generals** spielt, desto mehr überrascht es, wie gut das Balancing tatsächlich funktioniert. Früher oder später haben Sie selbst diese eine scheinbar unschlagbare Taktik, mit der Sie bereits vier Spiele in Folge auf dem falschen Fuß erwischt wurden, ausgehebelt. **Generals** besitzt eine taktische Tiefe mit zahlreichen Möglichkeiten, zu agieren und zu reagieren, die erst bei näherem Hinsehen offensichtlich wird, und die einfach süchtig macht. So süchtig, dass Sie sich immer öfter beim Grübeln über noch bessere Strategien ertappen werden; selbst wenn Sie nicht spielen – versprochen! DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
C&C GENERALS

90

ENTWICKLER EA Pacific	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

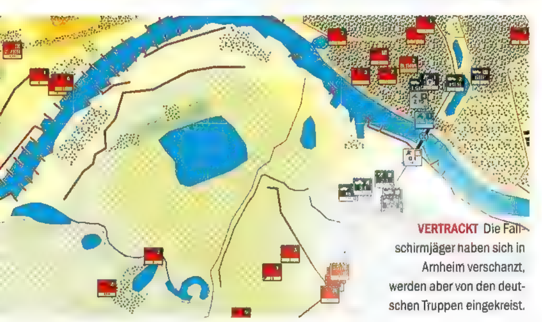
TESTCENTER Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB – 512 MB – 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Fantastische Grafik
+ Drei eigenständige Fraktionen
+ Viele taktische Möglichkeiten
+ Buddy-Funktion
– Nur Deathmatches möglich

GRAFIK	92%
SOUND	93%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	94%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF MYTHOLOGY** oder **WARCRAFT 3** mochten.

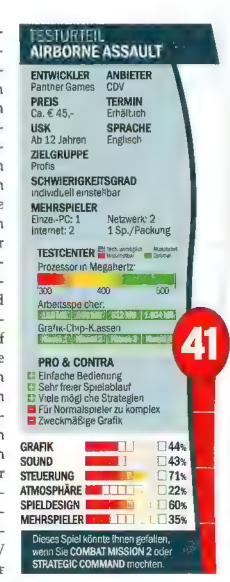
Airborne **Assault**



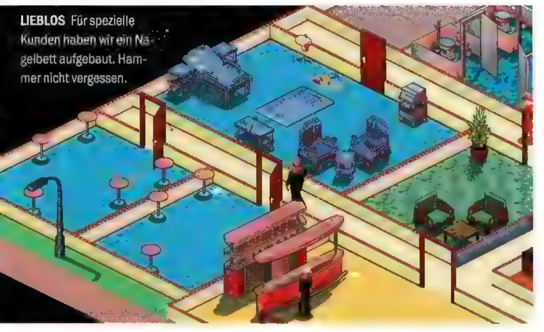
VERTRACKT Die Fallschirmjäger haben sich in Arnheim verschanzt, werden aber von den deutschen Truppen eingekreist.

Wenn KG Harder die **KOSB mit Eng und AFV** angreift, bleibt den Abn-Bn nur noch den Rückzug zum FUP.

Sollten Sie im Eingangstext nur Bahnhof verstanden haben, gehören Sie wohl nicht zur Zielgruppe von **Airborne Assault**. Das richtet sich ausschließlich an eingefleischte Wargamer, die **Warcraft** & Co. als Kinderkram abtun und in ihrer Freizeit am liebsten mit Papierschnipseln die Schlacht um Stalingrad ausfechten. **Airborne Assault** stellt die berühmte Operation Market Garden nach, bei der britische Fallschirmjäger unter anderem die Brücke von Arnheim sichern sollten. Und zwar in einer bislang ungekannten Detailfülle und historischen Genauigkeit. 22 Szenarien bilden jedes Teilstück der riesigen Unternehmung ab, wobei Sie auch die komplette Operation auf Deutscher oder Alliierter Seite befehligen dürfen. Die Bedienung ist für ein Hardcore-Strategiespiel überraschend einfach. Um aber die kryptischen Einheitensymbole auf der kargen Übersichtskarte nicht nur von Punkt A nach Punkt B zu schicken, sondern erfolgreiche Angriffe durchzuführen, kommen Sie um ein Studium des über 300 Seiten starken Handbuchs (leider nur auf CD) nicht herum. Das erklärt Begriffe wie Moral, Truppenqualität, Organisationsstruktur – und auch Eng, AFV und Abn-Bn. RÜDIGER STEIDLE



Rotlicht **Tycoon**



LIEBLOS Für spezielle Kunden haben wir ein Nagelbett aufgebaut. Hammer nicht vergessen.

Käufliche Liebe als unternehmerisches Betätigungsfeld. **Klingt spannender, als es ist.**

Graue Böden, graue Türen, graue Wände – auf ein paar hundert unansehnlichen Quadratmetern sollen Sie ein Bordell errichten und managen. Doch alleine die Aufbauphase ist so eingeschränkt, dass jeglicher Spaß im Keim erstickt wird: Schlafzimmer, Bars und Kontakträume gibt es nur in festgelegten Größen. Inneneinrichtungen, etwa Plüschsessel oder Schränke, landen stets zwingend in der gleichen Ecke. Steht das Bordell, bleibt die Erkenntnis: Das schaut fast so desolat aus wie vorher. Ähnlich viel Spaß macht der Wirtschaftsmodus. In komischen Menüs, die so weit voneinander entfernt sind, dass man sich ein Zwei-Meter-Mauspad wünscht, stellen Sie Personal ein, betreiben Werbung oder mieten Kundenparkplätze. Ist alles erledigt, dürfen Sie sich zurücklehnen und dem Treiben der Liebeshungrigen zuschauen. Da stürzen sich dann geifernde Greise mit den Dirnen ins Schlafzimmer, wo ein gewaltiges Herz verdeckt, was geschieht. Das Dahinter würde mit den zwei Animationsstufen, mit denen die Figuren in **Rotlicht Tycoon** herumzucken, auch ziemlich lächerlich aussehen. THOMAS WEISS







The
Osbournes

Die brandneuen Folgen!

Montag: 17:00 + 22:00 | Dienstag: 21:00 | Samstag: 22:00 | Sonntag: 11:30 + 17:00

Check das Ozzy Game:  www.mtv.de/osbournes



Unreal 2: The Awakening

Fast alle PC-Games-Leser teilen die Meinung unserer Tester über **Unreal 2: The Awakening**: ein exzellenter Ego-Shooter mit Bombast-Grafik, wunderschönen Levels und annehmbarer Story – aber viel zu kurz. Für die meisten wäre die geringe Spielzeit der Einzelspieler-Kampagne gar nicht so schlimm, wenn Legend einen brauchbaren Mehrspieler-Modus integriert hätte. Der fehlt leider – aus Gründen, die uns Leveldesigner Matthias Worch in einem Interview erklärt.

FÜNF FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„PC-Spieler zu beeindrucken, ist **heutzutage viel schwerer!**"

PC Games: Die Spielzeit von **Unreal 2** ist sehr kurz geraten. Wieso habt ihr dem Spiel nicht noch ein paar Levels mehr spendiert?

Worch: „Natürlich versucht ein Hersteller immer, ein Spiel so zu gestalten, dass auch erfahrene Spieler längerfristig Spaß haben. Aber irgendwo muss ein Mittelweg zwischen den Ansprüchen der Profispieler und dem zeitlich und finanziell Machbaren gefunden werden."

PC Games: Warum habt ihr in **Unreal 2** dann nicht einen Mehrspieler-Modus eingebaut?

Worch: „Wenn man es mit einer so hochkarätigen Marke wie Unreal zu tun hat, kann man sich keine halben Sachen erlauben und muss darauf achten, dass beispielsweise die Qualität des Netcodes mit **UT 2003** mithalten kann. Es blieb einfach keine Zeit, Code-Updates eines ganzen Jahres in die von uns modifizierte **Unreal**-Engine einzubauen und diese Veränderungen ausreichend zu testen."

PC Games: Viele eurer Ideen für **Unreal 2** kennt man aus bekannten SciFi-Filmen oder anderen PC-Spielen. Hattet ihr keine eigenen Ideen?



MATTHIAS WORCH ist Leveldesigner bei Legend Entertainment.

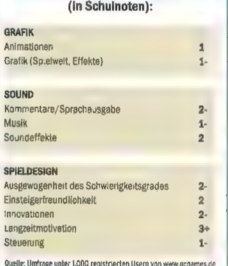
Worch: „Jedes Spiel wärmt alte Ideen auf und versucht, sie zu etwas Neuem zu verbinden. Entscheidend ist meiner Meinung nach eine gelungene Umsetzung dieser Ideen und nicht der Versuch, krampfhaft von bewährten Pfaden abzuweichen. Im Nachhinein wäre es wahrscheinlich besser gewesen, sich bei **Unreal 2** mehr auf das Flair und die Atmosphäre des ersten Teils zu besinnen. Aber solche Einsichten kommen meistens dann, wenn man etwas Abstand gewonnen hat und seine eigene Arbeit objektiv beurteilen kann."

PC Games: Viele bemängeln, dass **Unreal 2** zwar grafisch herausragend sei, aber einen nicht so umhauen würde wie seinerzeit der erste Teil. Wie erklärt ihr euch das?

Worch: „Heutzutage ist es einfach schwieriger PC-Spieler zu beeindrucken. Wer alle Shooter der letzten fünf Jahre gespielt hat, wird immer kritischer und ist kaum noch zu beeindrucken. Das ist bei Spielfilmen ähnlich - **Terminator 2** und **Jurassic Park** hatten geniale Spezialeffekte, verglichen mit heutigen SpecialFX sind die aber recht primitiv. Heute fällt doch schon ein neuer **Star Wars**-Film bei vielen Zuschauern unter die Kategorie ‚Alles schon gesehen'."

PC Games: Die deutsche Synchronisation ist im Gegensatz zum englischen Original deutlich schlechter. Hattet ihr auf die Wahl der deutschen Synchronsprecher keinen Einfluss?

Worch: „Auf die deutsche Übersetzung und die Wahl der Sprecher hatten wir keinen Einfluss und wurden vor vollendete Tatsachen gestellt. Die Lokalisation liegt leider in den Händen des Vertriebes, sprich Infogrames."

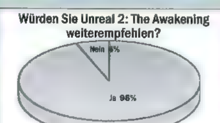


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	1-
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	1-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Unreal 2: The Awakening weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Hammer-Grafik
2. Abwechslungsreiche Missionen
3. Detaillierte Levels
4. Dichte Atmosphäre
5. Hintergrundgeschichte

–
1. Deutsche Synchronisation
2. Zu kurze Spielzeit
3. Kein Mehrspieler-Modus
4. Hohe Hardware-Anforderungen
5. Zu wenig Interaktion mit Crew-Mitgliedern

Die Meinung der PC-Games-Leser:

FLORIAN JUNGE (22), DIEBURG:
„Das Effekt-Feuerwerk in **Unreal 2** ist beeindruckend. Auch das Spielgefühl ist einzigartig. Schon nach der ersten Minute wird man von der Atmosphäre mitgerissen, sogar die KI stimmt. Es wäre halt nicht **Unreal**, wenn die Gegner nicht versuchen würden, einem in letzter Sekunde noch den Garaus zu machen."

RALF JÄCK (24), RAVENSBURG:
„Das Spiel ist genial. Super Story, abwechslungsreiche Levels und schöne Grafik. Nur die deutsche Synchronisation ist unter aller Würde, auch die Ladezeiten sind zu lang. Die Schwierigkeitsgrade sind dafür ausgeglichen und bieten eine gute Langzeitmotivation. Fazit: Ein toller Shooter mit kleinen Mängeln."

PHILIP SCHERZER (19), DONAUESCHINGEN:
„**Unreal 2** ist einfach der Hammer! Obwohl ich es erst seit kurzem habe, bin ich noch nie von einem Spiel so verzaubert worden wie von **Unreal 2**. Hier stimmt einfach alles: Grafik, Sound, Steuerung und Missionsdesign. Es ist nur schade, dass es keinen Mehrspieler-Modus gibt – damit wäre dieses Spiel wohl perfekt."

MARKUS KIESSLING (27), HEROLDSBERG:
„**Unreal 2** ist spielerisch, aber vor allem grafisch ein Vorzeigeprodukt im Shooter-Bereich. Leider steht für meinen Geschmack die Grafik zu sehr im Vordergrund. So hat meiner Meinung nach **Jedi Knight 2** zwar keine solche Grafikpracht, aber besseres Leveldesign. Auch die Spielzeit ist bei **Unreal 2** einfach zu gering."

PC Games Award
ACTION 4/2003



Freelancer

Epische Schlachten, ein riesiger Weltraum, volle Handlungsfreiheit – kaum ein Spiel konnte höhere Erwartungen wecken, als es Microsofts Science-Fiction-Oper Freelancer in den letzten Jahren vermochte.



DISCO-FEELING Kommen Strahlenwaffen zum Einsatz, überziehen bunte Linien den gesamten Schirm.

ARBEITSMARKT In den auf jeder Station existierenden Kneipen findet man Informanten und Auftraggeber.



SCIFI-THRILLER Edison Trent und seine Bekannten treffen im Verlauf der Geschichte auf etliche dubiose Gestalten, die ihnen an den Kragen wollen.

Ruf, Mord und andere Kleinigkeiten

Rund 50 Gruppen und Parteien bevölkern das Freelancer-Universum. Einige sind untereinander verfeindet, andere sind Einzelgänger. Um Unterstützung zu erhalten, muss der Spieler bei jeder dieser Gruppen ein hohes Ansehen genießen.



EISIGES SCHWEIGEN In dieser Kneipe findet man keinen Auftraggeber. Handel könnte die Stimmung heben.

VERHASST Bei den Mollys und den Corsairs kann sich dieser Spieler nicht mehr blicken lassen.

Ein hohes Ansehen will verdient sein. Wer beispielsweise dauerhaft die lukrativen Aufträge der Liberty-Polizei erhalten will, muss erst einmal einige schlechter bezahlte Einsätze für diese Gruppe fliegen. Schießt man beispielsweise auftragsgemäß ein paar Xenos ab, so steigt das Ansehen, das man bei der Polizei und deren verbündeten Gruppen genießt. Gleichzeitig beginnen die Xenos, den Spieler zu hassen. Das führt zunächst dazu, dass man von den Xenos keine Aufträge mehr bekommt. Später greifen sie den Spieler ohne Warnung an. Macht man sich einen Raumsektor zum Feind, in dem größere Teile der Hintergrundgeschichte spielen, ist Freelancer nur noch mit sehr viel Glück und Können zu gewinnen.

Weltall, 22. Jahrhundert. Die Menschheit führt wieder einmal Krieg. Im Streit um unwichtige Schürfrechte entstehen zwei Machtblöcke, die sich über Jahre hinweg erbittert bekämpfen. Erst als einer der Parteien die Vernichtung droht, gibt sie nach: In so genannten Schläfer-Schiffen wird die übrig gebliebene Zivilbevölkerung durch den Weltraum geschossen, in der Hoffnung, dass sie fruchtbare Galaxien für die Gründung neuer Zivilisationen finden mögen. Und tatsächlich werden die Pioniere fündig: Sie besiedeln bislang unbewohnte Sternsysteme und benennen voller Stolz ihre Raumsektoren nach ihrer alten Heimat. Die Deutschen gründen Rheinland, die Engländer Bretonia und die Amerikaner taufen ihre Galaxie auf den Namen Liberty.

Wie gewonnen, so zerronnen

Nach friedlichen Jahren des Aufbaus und der Expansion ist wieder Schluss mit der Idylle. Die Armeen und Polizeiorganisationen, aber auch Konzerne und Verbrecherbanden befinden sich im ständigen Krieg um Handelsrouten, Geld und Macht. Terroranschläge sind immerhin bislang unbekannt und so erschüttert die Nachricht von der Zerstörung der Raumstation Freeport 7 alle Nationen. Einer der wenigen Überlebenden ist der Abenteurer Edison Trent, der kurz zuvor das Geschäft seines Lebens abgeschlossen hat: Er konnte mehrere Tonnen Boron verkaufen, was für ihn ein Leben in Wohlstand und Müßiggang bedeutet hätte. Da der Käufer aber noch vor der Überweisung verwundet wird und wohl sterben muss, ist Trent mächtig sauer. Er schwört, an den Terroristen fürchterliche Rache zu nehmen.

Doch bevor es so weit ist, hat Trent einen steinigen Weg vor sich: Ohne Geld, ohne Waren und ohne Raumschiff muss



VERSTECKSPIEL Im Asteroidenfeld wird das ganze fliegerische Können des Spielers gefordert.



MÜLLHALDE Solche teilweise radioaktiven Schrottansammlungen sind beliebte Treffpunkte von Gaunern.

Oberflächlich betrachtet

Dank Mausbedienung muss man sich keine Tastaturkürzel merken, alle Funktionen sind mit Mauszeiger und -tasten erreichbar. Lediglich das Umschalten vom Lenk- zum Bedienungsmodus stört die Konzentration.

Autopilot
1 Overdrive
2 Zur Markierung fliegen
3 An Markierung andocken
4 Mit Markierung formieren

Spiel-Information
5 Missionsbeschreibung
6 Sternkarte
7 Inventar
8 Spielerstatistik
9 Gruppen-Information

HUD
10 Fadenkreuz
11 Flugrichtung
12 Vorhalte-Empfehlung
13 Markiertes Ziel

Ziel-Information
14 Markierung größen/scannen
15 Anzeigemodus Markierung/Raumsektor
16 Listenfilter Wichtige Schiffe/Stationen/Schrott
17 Gefilterte Liste

Flug-Information
18 Nachbrenner-Energie
19 Energie/Schild/Hülle
20 Geschwindigkeit

Waffenkontrolle
21 Schiff reparieren
22 Schilde laden
23 Waffenauswahl



er ein völlig neues Leben beginnen. Glücklicherweise findet er in der erstbesten Kneipe einen großzügigen Auftraggeber, für den er einen Konvoi mit Medikamenten und Nahrungsmitteln eskortieren soll. Zusätzlich zu einem Taschengeld erhält er sogar ein eigenes Raumschiff. Kaum im Cockpit Platz genommen, wird er Zeuge eines weiteren Terroranschlags. Das Schlachtschiff eines ausländischen Generals wird beschossen. Natürlich kämpft Trent gegen die unbekannten Angreifer und kann so seinen Ruf bei den Verteidigern verbessern. Nach der Vernichtung der Terroristen eskortiert Trent auftragsgemäß die zwei Transportschiffe und muss sie gegen die plötzlich auftauchenden Piraten verteidigen.

Keine Zeit für Langeweile

Bereits bei diesem Einsatz zeigt sich, aus welchem Holz **Freelancer** geschnitzt ist. Auch bei vermeintlich friedlichen Missionen vergeht kaum eine Minute, in der keine Piraten auftauchen oder das Leben des Spielers von irgendeiner anderen der rund 50 Parteien bedroht wird. Ob man nun der Storyline folgt oder auf eigene Faust sein Glück versucht, stets trifft man auf feindlich gesinnte Raumschiff-Gangs. Immerhin gewinnt Trent bald einige Freunde. Jun'ko Zane, eine Pilotin der Sicherheitskräfte und der Offizier King versorgen Trent mit immer neuen Aufträgen. Die beiden sind auch die Hauptfiguren der Hintergrundgeschichte, die rund 40 Stunden und über 60 Missionen lang eine spannende Geschichte von Verrat, Machtgelüsten und Alien-Artefakten erzählt. Mittels aufwendiger Videos, Funksprüchen und In-Game-Sequenzen setzt **Freelancer** ein Epos in Szene, das einem guten Kinofilm gerecht werden würde.

Können allein reicht nicht

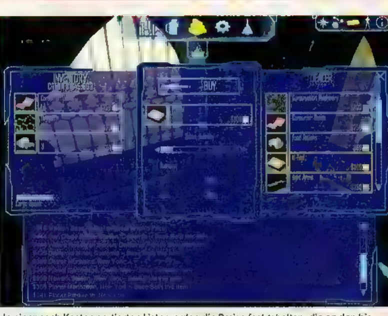
Die in die Story eingeflochtenen Einsätze werden im Lauf der Zeit immer schwieriger, da die Gegner zahlenmäßig und technologisch aufrüsten. Anfangs steht man nur einer Hand voll leicht bewaffneter Schiffe gegenüber, aber schon nach kurzer Zeit wird man von dutzenden schwerer Kreuzer bedroht. Um eine Überlebenschance zu haben, muss man nicht nur gut schießen können, sondern auch über eine topmoderne und damit teure Ausrüstung verfügen.

Ohne ausreichend Moos ist daher auch im All nicht viel los. In jeder Kneipe der unzähligen Planeten und Raumstationen findet sich glücklicherweise eine Liste mit lukrativen Aufträgen. Da sollen Verbrecher verhaftet, missliebige Angestellte

Legal zum Reichtum

Handel ist die einzige legale Möglichkeit, seinen Reichtum schnell zu vergrößern. Die bequeme Benutzeroberfläche macht den Weg zur Wirtschaftsmacht einfach.

In jeder Raumstation gibt es einen Händler, der wirklich jede Ware kauft. Wenn er die Medikamente, die Elektronikbauteile, die Erze oder die Waffen nicht benötigt, bietet er einen extrem niedrigen, unter den Produktionskosten liegenden Preis. Hat er tatsächlich Interesse, ist für den Spieler aber ein Gewinn möglich. Verkauft werden hingegen nur die Waren, die am jeweiligen Ort hergestellt werden.



In einer nach Kosten sortierten Liste werden die Preise festgehalten, die an den bislang besuchten Stationen gelten. Ein Wirtschaftssystem mit dynamischen, von der Gefährlichkeit der Handelsroute abhängigen Preisen ist leider nicht enthalten.



Da eine automatische Übernahme des Zielorts von der Preisliste in die Karte nicht möglich ist, muss man den besten Käufer per Hand suchen. Bei einem Universum mit über hundert Händlern ist dies der schwierigste Teil des Handels.


SPIELBALL Die Planeten sind zwar dreidimensionale Objekte, auf ihnen landen kann man aber trotzdem nicht.

aus dem Weg geräumt und herumirrende Geschützplattformen zerstört werden, gelegentlich bieten Kopfgeldjäger sogar einen Wettkampf um Geld, Leben und Tod an.

Wer sein Geld lieber auf friedliche Art verdienen möchte, darf Händler werden und Nahrungsmittel, Elektronik und Rohstoffe transportieren. Da sämtliche Planeten jede legale Ware einkaufen und die lokalen Produkte zu einem relativ günstigen Preis verkaufen, besteht stets die Chance auf einen wirtschaftlichen Gewinn. Darüber hinaus verwaltet das Spiel eine Liste, die die Marktpreise jedes besuchten Händlers enthält. Mit einem ausreichend großen Datenbestand kann man durch Handel mehr Geld verdienen als mit reinen Kampfaufträgen – um Weltraumgefechte kommt man dennoch nicht herum. Denn unangenehmerweise scheinen die Piraten stets von der lukrativen Ladung zu wissen: Je wertvoller die Fracht, desto gefährlicher ist die Tour. Immerhin können die Piraten selbst als Quell des Wohlstands dienen: Sobald ein Gegner abgeschossen wurde, können die Schiffstrümmer mit einem Traktorstrahl in den Frachtraum geladen und beim Händler für gutes Geld verkauft werden. Da dies nicht nur bei gefährlichen Kämpfschiffen funktioniert, sondern auch bei ungesicherten Transportern, bietet sich auch für den Spieler eine Karriere als Pirat an.

Vom Freund zum Feind

Damit macht man sich bei den wahren Besitzern der Güter natürlich unbeliebt. Der Spieler hat bei jeder Organisation einen Ruf: Gilt er als Freund, so wird ihm bei Kämpfen geholfen, gilt er als Feind, wird er sofort angegriffen. Da man als Freund zudem lukrativere Aufträge erhält, sollte man stets versuchen, seinen Ruf zu verbessern – was das Ansehen bei den Feinden der jeweiligen Gruppe aber prompt senkt.

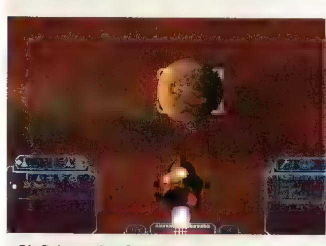
Glücklicherweise ist das


RAUCHZEICHEN Schwer beschädigte Raumschiffe ziehen sehenswerte Feuerspuren hinter sich her.

So spielt sich Freelancer

Jeder Einsatz läuft nach dem gleichen Muster ab – den Missionen der Kampagne wird immerhin ein Video vorangestellt.


Trent erhält einen Auftrag
Trent trifft einen Freund, der ihm bei dem Identifizieren eines Artefakts helfen könnte. Sein Rat: Jemand anderen fragen.


Die Ruhe vor dem Sturm
Also fliegt Trent auf dem kürzesten Weg zu dem von seinem Freund genannten Ziel. Noch ist alles friedlich.


Wie aus dem Nichts
Irgendwie scheinen die bösen Jungs von Trents Reise Wind bekommen zu haben: Kämpfe sind unvermeidlich.


Geld ausgeben
Am Ziel angekommen, ergänzt man seine Ausrüstung und verkauft das eingesammelte Treibgut.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 13 Kapitel
- 66 Missionen
- Neun Raumregionen
- 55 Sternsysteme
- Einkommen durch Handel, Raub und Kampfmissionen
- Dynamischer Ruf bei ca. 50 Parteien
- 62 Raumschifftypen
- 16 spielbare Raumschifftypen

Zahlen & Fakten

Genre:	SciFi-Action
Vergleichbare Spiele:	Aquanox 2, Starlancer
Entwickler:	Microsoft
Vom gleichen Entwickler:	Starlancer, Crimson Skies
Publisher:	Microsoft
Adresse des Publishers:	Konrad-Zuse-Straße 1, 86716 Unterschleißheim
Telefon des Publishers:	089-3176-0
Offizielle Website:	www.microsoft.de
Website des Publishers:	www.microsoft.de
Website des Entwicklers:	www.microsoft.de
Beste Fansite:	www.lancerworld.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01805/672255 (0,12 Euro/Min. Montag bis Freitag, 10 bis 18 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	18. April 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Eine CD, Anleitung
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

Im Wettbewerb

	Starlancer	Aquanox 2	Freelancer
GRAFIK	**74**	**90**	**88**
Detailreichtum Spielwelt	82	88	84
Detailreichtum Objekte	86	95	95
Vielfalt der Spielwelt	65	72	70
Animation der Objekte	54	90	87
Effekte	85	97	94
SOUND	**73**	**87**	**87**
Musik	82	90	86
Soundeffekte	82	85	90
Stimmen/Kommentar	75	81	84
STEUERUNG	**71**	**90**	**94**
Bedienungskomfort/Navigation	70	90	96
Präzision der Steuerung	81	88	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	62	88	83
ATMOSPHÄRE	**69**	**79**	**83**
Spannung/Überraschungen	69	76	82
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	71	71	76
Story/Dialoge/Kommentare	56	70	78
Inszenierung	79	90	90
SPIELDESIGN	**61**	**80**	**82**
Komplexität/Spieltiefe	69	66	80
Einsteigerfreundlichkeit	73	78	87
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	67	70	76
Verhalten der Computergegner	49	82	89
Innovation	48	80	80
MEHRSPIELERMODUS	**64**	-	**84**
Abwechslung der Spielmodi	82	-	40
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	41	-	60
Einstellungsmöglichkeiten	70	-	[illegible]
TEST-AUSGABE:	PCG 01/02	PCG 01/03	PCG 04/03
WERTUNG:	**79**	**84**	**86**

Pro & Contra

Grafik
- + Abwechslungsreiche Galaxien
- + Schöne Nebel- und Partikeleffekte
- + Sehenswerte Videosequenzen
- − Volle Qualität nur auf 128-MB-Grafikkarten

Sound
- + Abwechslungsreiche Soundeffekte
- + Gut verständliche Sprachausgabe
- − Unspektakuläre Musik

Steuerung
- + Sehr einfache, bequeme Maussteuerung
- + Übersichtliche Cockpits
- + Einfache Navigation auf den Planeten
- − Keine Joystickunterstützung

Atmosphäre
- + Interessante Wendungen im Plot
- + Abwechslungsreiche Schauplätze
- + Viele Zwischensequenzen
- − Zu actionlastige Missionen

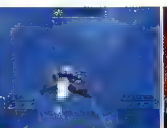
Spieldesign
- − Abwechslungsarme Missionen
- + Rollenspielartige Charakterentwicklung
- + Sehr gute Gegner-KI
- − Schwankender Schwierigkeitsgrad

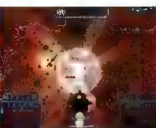
Mehrspielermodus
- + Alle Funktionen des Einzelspieler-Modus aktiv
- + Bis zu 128 Spieler
- − Nur Computergegner
- − Keine Teams möglich

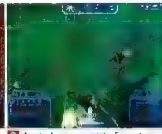
WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Die Maussteuerung ist extrem ungewöhnlich. Die ersten Kämpfe übersteht man nur mit viel Glück.


2 Steuerung begriffen, die ersten Piratenhorden ausgerottet. Die Hintergrundgeschichte wird spannend.


3 Auch der zwanzigste Einsatz läuft nach bekanntem Muster ab. Das könnte langweilig werden ...


4 ... wird es aber nicht: Im Universum gibt es ständig neue Parteien, Waren und Schiffe zu entdecken.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

Was sollen wir hier noch sagen außer: Herzlichen Glückwunsch, liebe Entwickler! Das Spiel **Freelancer** läuft perfekt auf fast allen Rechnern in unserem Testcenter. Sogar mit vermeintlich schwacher 700-MHz-CPU ist noch ein flüssiges Spielen bei maximalen Details möglich. Die Unterschiede der verschiedenen Detail-Einstellungen haben kaum eine spürbare Verbesserung zur Folge. Wählen Sie dennoch die niedrigen Details, können Sie mit einem Performance-Gewinn von etwa fünf Prozent rechnen.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX 400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3, Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti 4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Eine Geforce2 MX bietet in 800x600 eine anständige Performance, schnellere Karten haben auch bei höheren Auflösungen keinerlei Probleme. Mit Radeon-Platinen traten seltsamerweise sekundenlange Aussetzer in den Spielmenüs oder bei Pop-up-Informationen auf, das Umkonfigurieren der Steuerung dauert eine kleine Ewigkeit. Erwähnenswert sind jedoch die enormen Leistungsunterschiede im Vergleich zur Geforce4 Ti-4600. Bei gleichen Einstellungen lieferte die Radeon 9700 satte 152 fps, die Geforce4 Ti 4600 nur 90 fps.

RAM

128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

128 MB RAM reichen gerade noch aus, um Freelancer spielen zu können. Mit 256 oder besser noch 512 MB RAM werden Ladezeiten verkürzt und Ruckler vermieden.

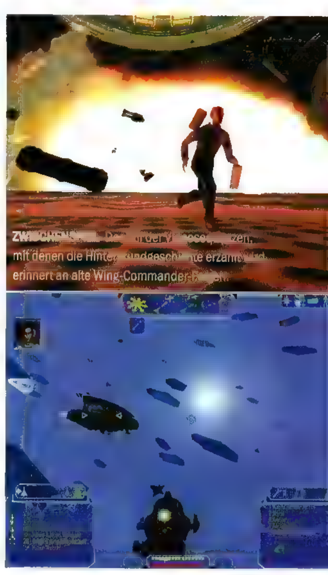
Freelancer-Universum groß genug, um selbst dem unbeliebtesten Piloten einen sicheren Ort zu bieten. Die neun Galaxien bestehen aus durchschnittlich sechs Sonnensystemen mit jeweils rund fünf Planeten oder Raumstationen. Dazwischen liegen Nebel, Asteroidenfelder und radioaktive Schrottansammlungen, in denen man sich bestens verstecken und vergessene Basen entdecken kann. Dort findet man auch am ehesten verbesserte Waffentypen, die auf den zentral gelegenen Planeten nur mit Glück erhältlich sind. Die Partikelkanonen, Lasergeschütze, Raketen, Minen und Düppel sind in Klassen eingeteilt, die ihren Energieverbrauch angeben. Hat das Schiff eine geringere Klasse, so ist dessen Batterie schon nach wenigen Schüssen leer. Auf den Erwerb einer Superwaffe muss man dennoch nicht verzichten: Ein Schiff hat bis zu zehn Waffen-Slots. Lässt man einige davon frei, so steht genügend Energie für eine Monsterwaffe zur Verfügung.

Steuerknüppel? Veraltet!

Da letztendlich jeder Flug auf einen Kampfeinsatz hinausläuft, muss man perfekt mit Schiff und Waffen umgehen. Ungewöhnlicherweise steuert man **Freelancer** aber nicht per Joystick, sondern mit der Maus, weshalb man in den ersten Minuten erstaunlich schlechte Ergebnisse abliefert. Sehr schnell geht die Bedienung aber in Fleisch und Blut über: Bei gedrückter linker Maustaste folgt das Schiff den Bewegungen des Mauszeigers, die rechte Maustaste feuert die Laserbänke ab. Da die Geschütze beweglich an der Außenhaut des Schiffs aufgehängt sind, muss man die Gegner nicht einmal frontal angreifen. Lässt man die linke Maustaste wieder los, so steht ein herkömmlicher Mauszeiger zur Verfügung, mit dem Informationsbildschirme bedient, Reparaturmaßnahmen eingeleitet und Objekte im Raum markiert werden können.

Ansonsten bietet **Freelancer** nur wenig Neues. Der ehemals versprochene Autopilot, der dem Spieler während eines Kampfes das Fliegen abnehmen sollte, ist ebenso wenig zu finden wie die in Aussicht gestellte optionale Joysticksteuerung. Die zu Beginn der Programmierarbeiten grandiosen Grafiken sind mittlerweile gerade noch zeitgemäß – erst recht im Vergleich zum spektakulären **Aquanox 2**. Neben hübschen Texturen und abwechslungsreich gestalteten Galaxien zeigt das Spiel zwar auch schöne Licht- und Partikeleffekte, dennoch lässt die Grafik von **Freelancer** wohl niemandem mehr die Kinnlade herunterklappen.

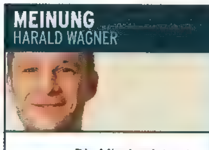
HARALD WAGNER



ZWISCHEN[illegible] Die [illegible] mit denen die Hinter[illegible]undgeschichte erzählt [illegible], erinnert an alte Wing-Commander-[illegible]

VIELFALT Mit rund zehn unterschiedlichen Grafik-Sets sind die Raumsektoren erfreulich abwechslungsreich.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Die Mission ist gut – leider wiederholt sie sich etliche hundert Mal.

Freelancer ist durch und durch ein klassisches Weltraum-Actionspiel. Wie üblich dreht sich die Hintergrundgeschichte um Alien-Artefakte, wieder einmal machen Piraten das Weltall unsicher und wie bereits in **Privateer** und **Wing Commander** ist der Spieler der strahlende Held, der ein gesamtes Universum rettet. Genauso funktioniert gute Unterhaltung! Leider spielen sich die Einsätze größtenteils identisch: Ob man nun Trinkwasser transportiert oder ein wertvolles Artefakt durch feindliche Linien schmuggelt, stets entpuppen sich die Missionen als schnelle, kurzweilige Kampfeinsätze. Etwas mehr Abwechslung hätte hier nicht geschadet. Immerhin macht die genial einfache Bedienung es dem Spieler denkbar leicht, auch gegen eine große Übermacht zu bestehen. Was man **Freelancer** aber vorwerfen muss, ist das Fehlen einer optionalen Joysticksteuerung. Als Pilot eines Raumschiffes und vor allem als Retter einer Galaxie schiebt man einfach keine Maus über den Schreibtisch, da will man einen möglichst martialisch wirkenden Joystick zwischen den Fingern spüren.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Vom ursprünglichen Spielkonzept ist leider nicht mehr viel übrig geblieben. Dennoch, wer Weltraum-Shooter mag, muss zugreifen.

Freelancer erblickte bereits 1999 auf der E3 das Licht der Öffentlichkeit und war damals aufgrund seiner phänomenalen Optik DAS Messegespräch. Vom ursprünglichen Spielkonzept „Weltraum-Epos" mit großen spielerischen Freiheiten und Mehrspieler-Servern mit bis zu 2.000 Online-Spielern ist über die Jahre und diverse Entwicklerteam-Wechsel nicht mehr viel übrig geblieben. Die konventionelle Weltraum-Ballerei macht trotzdem Spaß und das nicht nur aus Mangel an Alternativen. Das liegt in erster Linie an der hervorragend ausgeklügelten Bedienung und Maussteuerung und der ästhetischen Präsentation der Hintergrundgeschichte. Selbst die Grafik-Engine macht nach vier Jahren noch einen guten Eindruck, auch wenn ich mir an den teils arg kantigen Raumstationen und Schiffen das ein oder andere Polygon mehr gewünscht hätte.



TESTURTEIL
FREELANCER

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 128
Internet: 128 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 — 1.500 — 3.000
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
- Sehr bequeme Steuerung
- Spannende Hintergrundgeschichte
- Abwechslungsreiche Grafik
- Sehr gute Gegner-KI
- Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.



Raven Shield

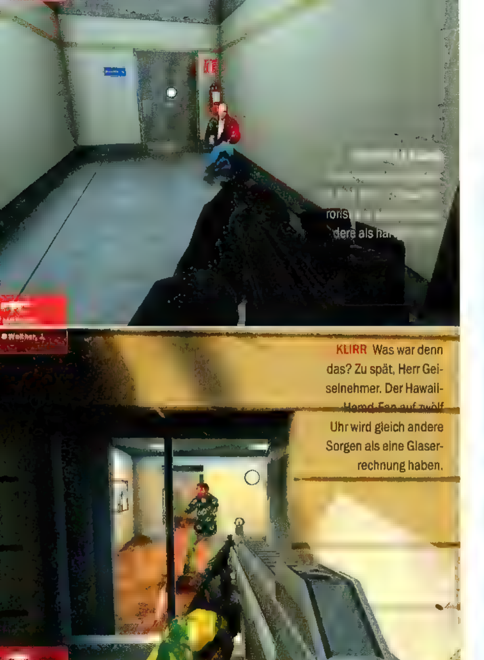
Noch nie wurde die Arbeit eines Elite-Eingreiftrupps packender und glaubwürdiger umgesetzt – Raven Shield vereint gute Zugänglichkeit mit Tiefgang.

Wir suchen: Teamleiter Sondereinsatzkommando. Wir bieten: High-End-Ausrüstung, hochspezialisiertes Fachpersonal, Zugriff auf Top-Secret-Geheimdienstinformationen. Wir erwarten: Teamfähigkeit, Fitness, Planungstalent und Flexibilität, was Arbeitszeit und -platz angeht. Trifft auf Sie zu? Prima, dann sind Sie genau der Richtige für den Kampf gegen Attentäter, Geiselnehmer und Drogenhändler, zu dem Sie Rainbow – bereits zum dritten Mal – einlädt. Alles beginnt mit einem scheinbar gewöhnlichen Einsatz in einer venezolanischen Raffinerie. Die schlecht bewaffneten und recht amateurhaften Terroristen sind schnell erledigt, Verluste gibt es keine zu beklagen. Wenige Tage später kommt ein weiterer, vermeintlich unspektakulärer Einsatz auf Sie zu: In einem kleinen Schweizer Dorf wurden Diplomaten als Geiseln genommen – zunächst vermuten Ihre Vorgesetzten einen gescheiterten Banküberfall. Während späterer Missionen kristallisiert sich jedoch der eigentliche Hintergrund heraus, die Verwicklungen gehen bis ins Jahr 1945 zurück.

Informationen erhalten Sie in **Raven Shield** aus vier Quellen: Eine nüchterne weibliche Stimme („Control") fasst die wesentlichen Missions-Parameter zusammen und klärt über die Zielsetzungen auf. John Clark, Ihr direkter Vorgesetzter, und der Geheimdienstler Kevin Sweeney versorgen Sie mit Hintergrundinfos; beispielsweise erfahren Sie, dass die Geiselnahme in einer Villa auf den Cayman Inseln in Zusammenhang mit dem Überfall auf die venezolanische Ölraffinerie steht. So werden die Missionen spannend verknüpft und die Story vorangetrieben.

Acht Freunde sollt ihr sein

Egal wie gut Sie andere Ego-Shooter beherrschen: Versuchen Sie **Raven Shield** gar nicht erst in Rambo-Manier durchzuspielen. Selbst, wenn Sie trotz des realistischen Schadenssystems unverletzt den ersten Auftrag überstehen, würden Sie spätestens in der zweiten Mission jedes Mal kläglich scheitern. Dort müssen nämlich zwei gefangene Diplomaten aus unterschiedlichen Räumen befreit werden. Stürmen Sie ohne Team in die Haupthalle des Gebäudes, wo



KLIRR Was war denn das? Zu spät, Herr Geiselnehmer. Der Hawaii-Hemd-Fan auf zwölf Uhr wird gleich andere Sorgen als eine Glaserrechnung haben.

die eine Geisel festgehalten wird. Dort können Sie zwar möglicherweise alle postierten Gegner ausschalten und mit dem Opfer von dannen ziehen, die Komplizen würden den Angriff allerdings bemerken und Ihrer Mission mit der Exekution des anderen Diplomaten ein jähes Ende setzen. Attackieren Sie hingegen zeitgleich mit mehreren Teams beide Räume (es lassen sich maximal acht Leute auf drei Teams verteilen), bleibt den Terroristen keine Gelegenheit dazu. Solche präzise getimten Manöver kommen natürlich nicht von ungefähr, sondern erfordern eine umfangreiche Vorausplanung. Genau wie in den bisherigen **Rainbow Six**-Folgen ist die Planungsphase deshalb nach wie vor der zeitaufwendigste Part des Spiels. Über so genannte Go-Codes können Sie Aktionen genau timen, sprich: Erst sobald Sie sich im Spiel als Teamleiter „Alpha" melden, rückt das andere Team vor, wirft eine Granate oder Ähnliches. Die Routen legen Sie über beliebig viele Wegpunkte fest. Sie können sogar Verhaltensweisen für jeden Abschnitt vorgeben (Blitzangriff, vorsichtiges Vorrücken, unbemerktes Anschleichen und so weiter). Glücklicherweise geht die Vorbereitung etwas leichter als in den Vorgängern von der Hand, weil über wenige Kontextmenüs alle wesentlichen Anweisungen erteilt werden können (siehe Kasten „Theorie und Praxis"). Außerdem kann man sich nun anhand eines kleinen Fensters ein Bild von der Umgebung machen, so dass man etwas genauer weiß, was auf einen zukommt.

Nie wieder verknotete Finger

Auch im eigentlichen Einsatz dürfen Sie sich über ein vereinfachtes, nun wesentlich zugänglicheres System des Team-Managements freuen. Möchten Sie, dass Ihre Team-Kameraden einen Raum stürmen, müssen Sie gerade mal einen Tastendruck und zwei Klicks investieren. Außerdem steht Ihnen frei, Ihre Kumpanen vorher eine der verschiedenen Granatentypen werfen zu lassen oder das Manöver mit einem Go-Code zu timen. Auch für diese fortgeschritteneren Taktiken brauchen Sie kaum mehr als vier Klicks. Möglich wird diese extreme Vereinfachung über ein neues Head-up-

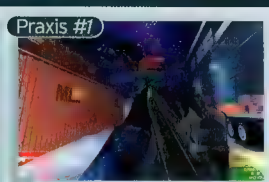
Theorie und **Praxis**

Theorie #1



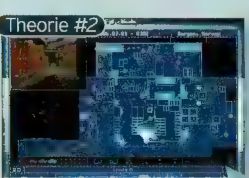
Zwei Nahkampfteams und ein Sniper sind ideal für diese Mission. Bevor Sie die große Lagerhalle stürmen können, muss der weitläufige Hof gesichert werden. Mit einer Rauchgranate können Sie sich ungesehen etwaigen Gegnern nähern.

Praxis #1



Die Dunkelheit als Deckung entfällt, weil grelle Scheinwerfer das Areal ausleuchten. Das rote Team wird anfangs von einem Terroristen-Sniper überrascht, die Rauchgranate ist allerdings sehr sinnvoll. Problemloses Vorrücken möglich.

Theorie #2



Grün nähert sich dem Hintereingang, während Rot bereits eine Nebenhalle betreten hat, aus der sie gleich eine Blendgranate Richtung Ziel werfen. Beide Teams rücken vor und erledigen die geblendeten Gegner.

Praxis #2



Beim Werfen der Blendgranate taucht ein Gegner auf einer Balustrade an der Flanke der Roten auf. Grün stößt auf heftigen Widerstand, weil Rot nach dem Gegnerkontakt etwas langsamer vorgeht und zu spät kommt.

Theorie #3



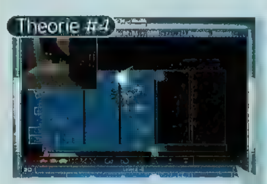
Die zweite der insgesamt drei Bomben liegt ein Stockwerk höher, darum sollen sich die drei Grünen alleine kümmern, während Team Rot in dieser Phase recht lange bei einer Treppe auf den nächsten Go-Code wartet.

Praxis #3



Rot hat keinerlei Probleme zur Treppe zu gelangen. Grün stellen sich zwar einige Gegner in den Weg, zur Bombe können sie sich aber trotzdem durchschlagen. Nachdem diese entschärft ist, begibt sich auch Grün zum Go-Code-Point.

Theorie #4



Um an die letzte Bombe zu gelangen, muss eine Halle gestürmt werden, die lediglich über drei enge Eingänge zugänglich ist. Rot soll durch eine Nebenhalle schleichen und die Terroristen mit einer Blendgranate ablenken, damit Grün durch den Haupteingang stürmen kann.

Praxis #4



Rot verliert auf dem Weg durch die Nebenhalle einen Mann gegen einen versteckten Verteidiger. Grün steht bereit, die Blendgranate fliegt – und tatsächlich sind alle Bewacher der Bombe kurz kampfunfähig. Genug Zeit, die Mission erfolgreich abzuschließen.

Langzeit-Modi-vation?

Unter dem Stichwort „Custom Mission" im Hauptmenü und natürlich im Mehrspieler-Modus sorgen abwechslungsreiche Modi für Kurzweil. Hier eine Auswahl:

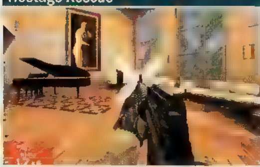
Soloplayer-Modi:

Lone Wolf



In diesem Modus dürfen sich Nachwuchs-Rambos austoben. Alleine gilt es, sich gegen die individuell einstellbare Zahl von Gegnern bis zur genannten Extraction-Zone durchzuschlagen. Dank des realistischen Schadensmodells ein wirklich kniffliger Modus.

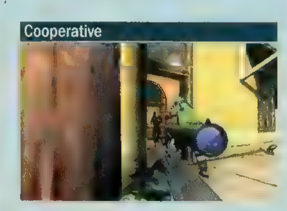
Hostage Rescue



Die Inkarnation des Anti-Terror-Kampfes: Sie sollen Geiseln befreien, ähnlich wie in den meisten der Kampagnen-Missionen. Diese Variante spielt sich sehr klassisch und lohnt sich eigentlich nur bei Karten, auf denen man während der Kampagne ein anderes Ziel verfolgen musste.

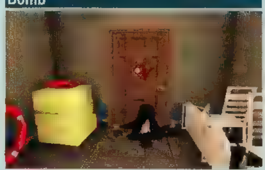
Multiplayer-Modi:

Cooperative



Trotzen Sie allen KI-Mängeln – mit dem Cooperative-Mode. Besonders knifflige Manöver machen einen Heidenspaß, weil die Teamkameraden wirklich mitdenken. Ein Kinderspiel wird **Raven Shield** trotzdem nicht – die Koordination mehrerer Spieler fällt nämlich gar nicht so leicht.

Bomb



Zwei Parteien auf direktem Konfrontationskurs: Mit Bomb-Regeln müssen die Terroristen ein vorgegebenes Gebiet sprengen, während die Rainbows den Weg dorthin möglichst gut absichern. Ähnelt den beliebten Defusion-Karten aus **Counter-Strike**.



OPEN, GAS AND CLEAR So lautet der Befehl – nach drei Klicks weiß ... weiter, was ...

Display. Zielen Sie beispielsweise aus größerer Entfernung auf eine Tür und drücken die Aktions-Taste, erscheint ein Menü mit vier Anweisungsoptionen, in dem Sie per Maus alle weiteren Schritte bequem und schnell auswählen können. Möchten Sie Ihre Schützlinge um sich gruppieren, genügt es, auf den Boden in Ihrer Nähe zu zielen und einmal kurz die Aktions-Taste anzutippen. Dank der verbesserten Interaktionsmöglichkeiten mit den Teamkameraden entsteht nun viel stärker als in den Vorgängern das Gefühl, Teil des Sondereinsatzkommandos zu sein. Noch dazukommt, dass jedem Ihrer Gefährten ein eigener Lebenslauf und individuelle Fähigkeiten verpasst wurden. Sie können nachlesen, wo in Deutschland Jörg Walther geboren wurde, wie viele Geschwister Genedy Filatov hatte und wie Santiago Arnavisca zum Rainbow Six gekommen ist. Das detailverliebte Design der Story und die runde Atmosphäre machen **Raven Shield** zu einem fesselnden Spielerlebnis.

Herr, gib ihnen Hirn

Gerade deshalb ist es umso schlimmer, dass die KI-Mitstreiter sich oft arg dumm anstellen. Denn wenn man vier oder fünf Missionen mit den größtenteils selben Akteuren durchgestanden hat, will man den Verlust eines Teamkollegen natürlich nicht hinnehmen und neigt dazu, einen Auftrag schon mal neu zu starten. In späteren Einsätzen braucht man deshalb oft fünf oder noch mehr Versuche, wenn man die Kampagne möglichst perfekt, also ohne eigene Verluste, durchspielen will. Glücklicherweise dauern die Einsätze selten länger als 5-10 Minuten, so dass man kaum Leerlauf wiederholen muss. Deshalb besteht auch kein echter Bedarf an einer Quicksave-Funktion. Etwas kompensieren lassen sich KI-Patzer, indem man zwischen den verschiedenen Teams und Rainbows hin und her wechselt, um direkt Befehle zu geben, die versteckten Terroristen selbst aufzuspüren, bevor das komplette Team in den Hinterhalt rennt, oder um



Unreal II
THE AWAKENING
"Ein Meilenstein! An Unreal 2 werden sich alle zukünftigen Ego-Shooter messen lassen müssen."
PC Games
"Erstklassiger Ego-Shooter mit spannenden Missionen."
Gamestar
"Ein Actionspiel der absoluten Spitzenklasse!"
PC Action
LEGEND
EPIC GAMES
EAX
DOLBY DIGITAL
ATARI
www.unreal2.com

TESTCENTER



Inhalt & Features

- Neues Team-Management über HUD
- Vereinfachte Planungsphase mit Kontextmenüs
- Umfangreicher Trainingskurs
- Fünf Mehrspieler- und drei Einzelspieler-Modi
- 15 Missionen
- Packende Story
- Benutzt die neueste Unreal-Engine

Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Rainbow Six: Rogue Spear, Ghost Recon
Entwickler:	Red Storm
Vom gleichen Entwickler:	Ghost Recon
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Deutschland
Telefon des Publishers:	0211/33800-228
Offizielle Website:	http://www.ravenshield.de
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.redstorm.com/
Beste Fansite:	http://www.rainbowsix.org/
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-5554938 Technik 0,12/Min/0190-1210 Spieltipps 1,86/Min.
Altersempfehlung lt. USK:	16
Termin:	März 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,
Inhalt der Packung:	Handbuch, 2 CDs
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	Operation Flashpoint	Ghost Recon	Raven Shield
GRAFIK	**75**	**82**	**81**
Detailreichtum Spielwelt	83	85	83
Detailreichtum Objekte	76	83	81
Vielfalt der Spielwelt	79	85	86
Animation der Objekte	77	84	87
Effekte	75	84	86
SOUND	**77**	**84**	**86**
Musik	78	82	84
Soundeffekte	79	86	86
Stimmen/Kommentar	80	83	[illegible]
STEUERUNG	**75**	**78**	**94**
Bedienungskomfort/Navigation	75	81	95
Präzision der Steuerung	80	73	92
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	81	90
ATMOSPHÄRE	**87**	**85**	**90**
Spannung/Überraschungen	89	85	91
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	88	88	90
Story/Dialoge/Kommentare	87	84	87
Inszenierung	86	83	85
SPIELDESIGN	**82**	**78**	**84**
Komplexität/Spieltiefe	87	80	86
Einsteigerfreundlichkeit	73	74	82
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	50	69	75
Verhalten der Computergegner	78	69	76
Innovation	86	73	81
MEHRSPIELER-MODUS	**81**	**86**	**88**
Abwechslung der Spielmodi	75	80	85
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	79	79	81
Einstellungsmöglichkeiten	71	82	84
TEST-AUSGABE:	PCG 02/01	PCG 01/02	PCG 04/03
WERTUNG:	**86**	**83**	**86**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Detaillierte Charaktere
- ⊕ Gute Animationen
- ● Eckige Objekte
- ● Karge Texturierung

Sound
- ⊕ Glaubwürdige Effekte
- ⊕ Dezente Musikuntermalung

Steuerung
- ⊕ Geniales Team-Management über HUD
- ⊕ Vereinfachte Steuerung in der Planung

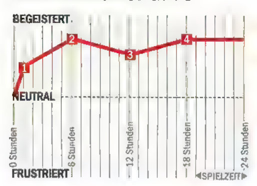
Atmosphäre
- ⊕ Packende Missionen
- ⊕ Überraschende Story
- ● Nur Sprecher zur Storypräsentation

Spieldesign
- ⊕ Ausgedehnte Trainingsoption
- ⊕ Spieltiefe durch umfangreiche Planungsphase
- ⊕ Mehr Interaktion mit KI-Rainbows
- ● KI-Mitspieler gelegentlich mit Patzern

Mehrspieler-Modus
- ⊕ Fünf Modi
- ⊕ Etliche Einstellungsmöglichkeiten

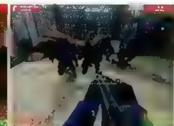
WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





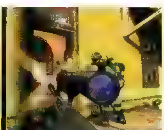
1 Das gute Intro weckt das Interesse, im Training lernt man alle Grundlagen – auf zur ersten Mission.



2 Die Story kommt in Schwung, Steuerung und Team-Management begeistern. Sehr spannende Einsätze.



3 Die KI-Mängel stören etwas, Atmosphäre und Missionsdesign kompensieren das allerdings.



4 Der Singleplayer-Modus hat Riesenspaß gemacht, im Multiplayer kommt noch mehr Freude auf.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

Raven Shield benötigt eine starke CPU, um die aufwendigen Echtzeit-Schatten darstellen zu können. Wenn Sie keine CPU mit mehr als 2.100 MHz besitzen, bleibt Ihnen nur der Weg über die Reduzierung der Schattenqualität in den Grafikeinstellungen. Bei mittleren Detail-Einstellungen läuft **Raven Shield** schon ab 1.500 MHz mit akzeptabler Framerate; leider sind die Schatten dann nur noch ein kreisrunder dunkler Fleck. Wenn Sie die Schattenqualität auf den Wert „niedrig" setzen, verschwinden sämtliche Schatten.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Ab 256 MB RAM sind Sie auf der sicheren Seite. Spielen Sie mit weniger Speicher, müssen Sie in Kauf nehmen, dass während des Spielens gelegentlich Ruckler auftreten.

GRAFIKKARTE

800x600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280x1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti 200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Wer sich mit einer Auflösung von 800x600 zufrieden gibt, kann **Raven Shield** auch schon mit einer Geforce2 spielen – als Grundvoraussetzung benötigen Sie natürlich nach wie vor eine schnelle CPU. Für höhere Auflösungen sollten Sie mindestens eine Geforce3 einsetzen, um Ruckler und ähnlich schwerwiegende Spaßbremser zu verhindern. Aufgepasst: Unter Windows 98 SE war ein Spielstart nicht möglich. Weder mit älteren Grafikkarten-Treibern, noch mit abgeschaltetem Sound ließ sich das Spiel starten.



UNFAIR Der Gegner sitzt höher, ist besser gedeckt und hat eine für Entfernungen geeignetere Waffe – trotzdem muss er dran glauben. Einem Rainbow macht man eben nichts vor.



GAME OVER Ein Bildschirmleben ist schnell verwirkt, wenn man versucht, sich in Raven Shield alleine durchzukämpfen.

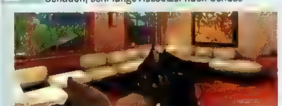
WAFFENBRÜDER Eine etwas unschöne Situation – für die beiden Gegner. Denn bis die mit ihren Pistolen treffen, haben sie schon Blei geschluckt.

Der R6-Einkaufsführer

Fern aller Haushaltsprobleme und Etatlücken darf sich Rainbow mit dem Besten eindecken, was Waffen- und Equipment-Markt zu bieten haben.

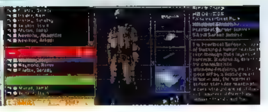
Top 3 der stärksten Waffen:

1. MP5SD5: Schallgedämpft, kurze Distanz, dafür hohe Feuerrate
2. M16A2: Durchschnittlich genau höherer Schaden, mittlere Distanz
3. M82A1: Maximum an Distanz und Schaden, sehr lange Aussetzer nach Schuss



Top 3 der nützlichsten Gadgets:

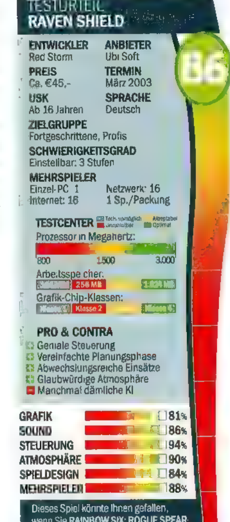
1. Granaten aller Art: Tränengas, Blend- und Rauchgranaten. Selbstschutz durch Gasmasken
2. 28 verschiedene Rüstungen/Tarnuniformen, für jeden Einsatz das passende Outfit
3. Heartbeat Sensor, mit dem sich Personen (egal, ob Freund/Feind) durch Wände anpeilen lassen



einen Sniper vor Angreifern im Nahkampf zu schützen.

Augenlust oder Grafikfrust?

Ubi Soft hat kräftig eingekauft: Nicht nur Taktik-Shooter-Referenz **Splinter Cell** kommt im schicken Gewand der neuesten **Unreal**-Engine daher, sondern auch **Raven Shield**, das trotzdem weit hinter den Grafik-Meilensteinen **Unreal 2** und eben **Splinter Cell** zurückbleibt. Dabei fallen weniger die eigentlich ansehnlichen Effekte, die gute Architektur der Levels oder Animation und Modellierung der Charaktere aus dem Rahmen als vielmehr die im Vergleich etwas spärliche Texturierung. Ubi Soft argumentiert, dass man ja ständig zwischen den Personen und Teams hin und her wechseln müsse, weshalb mehr Grafikdaten ständig verfügbar sein müssten, als in Spielen mit bloß einem Protagonisten. Sei's drum: Dem Spielspaß tut diese kleine Technikschwäche keinen Abbruch – wer die **Rainbow Six**-Serie mochte, wird **Raven Shield** anbeten, und selbst Ego-Shooter-Spieler dürfen dank der Vereinfachungen einen intensiveren Blick wagen. JUSTIN STOLZENBERG



MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Raven Shield verdient einen Ehrenplatz in der Lounge der Ergonomie, direkt neben perforiertem Toilettenpapier und bügelfreien Hemden.

Von Anfang an merkt man: Hier hat sich jemand wirklich Gedanken über Bedienkomfort gemacht. **Raven Shield** verdient einen Ehrenplatz in der Lounge der Ergonomie, direkt neben perforiertem Toilettenpapier und bügelfreien Hemden. Die Steuerung und besonders das Team-Management sind dermaßen intuitiv gelöst, dass man gelegentlich seinen Kollegen völlig unsinnige Befehle erteilt, nur um zu sehen, wie gut das System funktioniert. Verhielten sich die KI-Rainbowler nicht oft dermaßen blöd (zwei Leute rennen in einen Raum, einer schaut rechts, einer geradeaus, der Terrorist von links erledigt beide), würde ich jetzt eine euphorische Lobesarie auf die enorme atmosphärische Dichte, die spannenden Szenarien und die gute Entwicklung der Story anstimmen. So dämpft der etwas bittere Beigeschmack aufgrund der Tatsache, dass man Missionen gelegentlich völlig ohne Schuld verliert, die anfängliche Freude leider etwas. Dessen ungeachtet lässt **Raven Shield** in Sachen Spannung, taktische Möglichkeiten, Bedienkomfort und Spielspaß die direkte Konkurrenz (**SWAT**-Serie, **Ghost Recon**, Vorgänger **Rainbow Six**-Titel) deutlich hinter sich.



MIT DER TÜR INS HAUS Wenn's sein muss, tritt David Jones aus dem Schatten und stürzt sich wie Rambo ins Getümmel.

IGI 2 Covert Strike

David Jones als wandelnde 1.000-Mann-Armee: Der Spezialagent kriegt es mit einer Übermacht Terroristen zu tun. Gott segne die Speicherfunktion!

Sie sind David Jones und Ihr Job ist es, stets haarscharf am Tod vorbeizuschrammen. In 19 Missionen kämpfen Sie sich – mal schleichend, mal schießend – durch feindliche Anlagen. Sie überfallen gegnerische Konvois im Alleingang, retten in den letzten Sekunden vor einer Explosion Ihre Haut und sprengen strategisch wichtige Brücken. Kurz: Sie spielen Held. Jones lässt sich am ehesten als eine Kreuzung aus James Bond und Rambo charakterisieren: Er hantiert mit Nachtsichtgeräten, Satellitenkarten und Laptops. Aber er ist auch geschult im Umgang mit Messer, Granaten, Pistole und Sturmgewehr.

Hintereingänge, Büsche, dunkle Gassen und defekte Überwachsungskameras sind Ihre besten Freunde. Immerhin ist **IGI 2** ein Taktik-Shooter – und im normalen Schwierigkeitsgrad reichen wenige Treffer bis zum Game Over. Also: Bleiben Sie unerkannt! Weil Sie meistens in sehr großen Arealen agieren, ist die Benutzung der oben erwähnten Kartenfunktion Pflicht. Darauf lässt sich die Umgebung bis ins kleinste Detail inspizieren. Wer nahe genug heranzoomt, kann sogar erkennen, welche Waffen die Feinde in den Händen halten und in welche Richtung sie blicken. Auf der Karte leuchten außerdem Nummern. Das sind Ihre Wegpunkte, die Sie der Reihe nach abklappern müssen. Zum Beispiel: die Stromzufuhr eines elektrischen Zauns unterbrechen, Dateien aus einem Computer stehlen, zum Helikopter flüchten – stets ist klar, wo man als Nächstes hin muss.

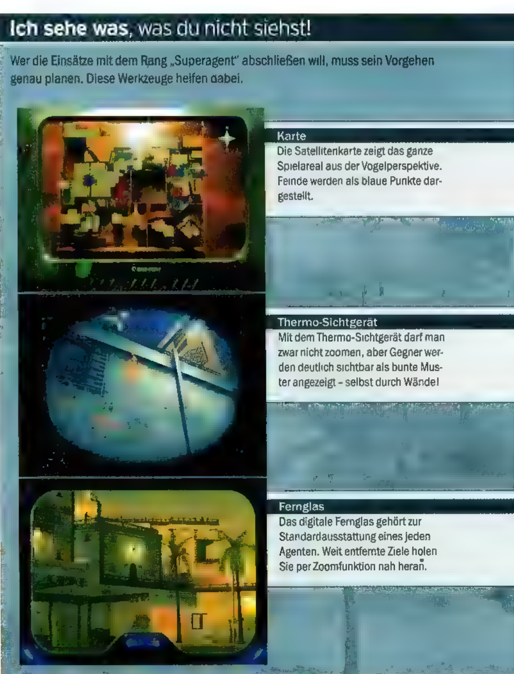
Abspeichern inklusive

Man weiß nicht, wie viele Tastaturen beim Spielen von **Project I.G.I.** damals durch Fensterscheiben flogen. Im zweiten Teil des Taktik-Shooters ist nun alles auf Spielbarkeit getrimmt, das heißt: Sie dürfen jederzeit speichern! Aber nicht unbegrenzt. Und



KLETTERPARTIE Wir haben die Stromzufuhr des Elektrozauns unterbrochen und können selbigen gefahrlos überqueren.

ALLESKÖNNER David Jones schießt nicht nur wie ein Profi, sondern hackt sich auch regelmäßig in fremde Computersysteme.



Ich sehe was, was du nicht siehst!

Wer die Einsätze mit dem Rang „Superagent" abschließen will, muss sein Vorgehen genau planen. Diese Werkzeuge helfen dabei.

Karte
Die Satellitenkarte zeigt das ganze Spielareal aus der Vogelperspektive. Feinde werden als blaue Punkte dargestellt.

Thermo-Sichtgerät
Mit dem Thermo-Sichtgerät darf man zwar nicht zoomen, aber Gegner werden deutlich sichtbar als bunte Muster angezeigt – selbst durch Wände!

Fernglas
Das digitale Fernglas gehört zur Standardausstattung eines jeden Agenten. Weit entfernte Ziele holen Sie per Zoomfunktion nah heran.

das ist auch gut so. Stellen Sie sich vor: Sie kauern mit minimaler Lebensenergie unter einem Treppengeländer. Russische Terroristen brüllen Befehle. Es poltert und klappert. Als Türen aufgestoßen werden, explodieren Blendgranaten – man sucht nach Ihnen. Das sind Alltagssituationen für Spezialagent David Jones, aber aufgrund des eingeschränkten Speichersystems mächtig spannende. Wie oft Sie den Spielstand sichern können, das regelt der Schwierigkeitsgrad: Die normale Stufe erlaubt dreimaliges, der einfachste Modus fünfmaliges Speichern.

Alles in allem ist **IGI 2** ein solider, abwechslungsreicher Taktik-Shooter ohne besondere Höhen und Tiefen. Mit einer Ausnahme: Die Außenareale sehen dank uneingeschränkter Sichtweite einfach fantastisch aus. Wenn man im tobenden Schneesturm, von einem heulenden Wind umweht, an tiefen Schluchten vorbeimarschiert, dann schwankt man schon mal unabsichtlich. Leider ist die Grafikqualität nicht auf einem konstant hohen Niveau: Die Spielfiguren wirken wie Roboter, die schon seit Jahren nicht mehr geölt wurden. Die stockenden Animationen fallen vor allem im Mehrspieler-Modus negativ auf, weil sie das Zielen erschweren. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
IGI 2: COVERT STRIKE

ENTWICKLER Innerloop	**ANBIETER** Codemasters
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erschienen
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 16 · Internet: 16 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 700 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · High-End · Luxus

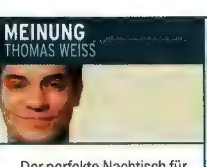
PRO & CONTRA
- + Abwechslungsreiche Einsätze
- + Beeindruckende Außenareale
- + Spaßiger Multiplayer-Modus
- – Unrealistische Animationen
- – Dummes Gegnerverhalten

GRAFIK	79%
SOUND	80%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	81%

81

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PROJECT I.G.I.** oder **SPLINTER CELL** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Der perfekte Nachtisch für alle, die Splinter Cell schon durchgespielt haben.

Was dieser David Jones alles kann! Mit einem High-Tech-Sichtgerät sieht er die Wärmemuster seiner Feinde durch Wände hindurchschimmern, mit der Satellitenkarte kann er kilometerweit entfernte Kieselsteine aus nächster Nähe beobachten – das Hantieren mit solchen Werkzeugen macht verdammt viel Spaß. Leider gibt es nicht annähernd so viel Schnickschnack wie im direkten Konkurrenten **Splinter Cell**. Die abwechslungsreichen Missionen sorgen dafür, dass **IGI 2** trotz Schwächen in Sachen Gegner-KI („Oh, jemand hat gerade zwei Wachen erledigt. Und was machst du heute Abend, John?") bis zum Ende motiviert: Einmal infiltriere ich mit sorgfältiger Planung eine Forschungsstation, dann wieder stürze ich mich mitten ins Gefecht, schieße mit Schnellfeuergewehren auf Terroristen und mit einer Panzerfaust auf Helikopter und Fahrzeuge. Die Mischung aus Action und Taktik ist extrem gut gelungen. **IGI 2** ist der perfekte Nachtisch für alle, die **Splinter Cell** schon durchgespielt haben.

Metal Gear Solid 2: Substance

Metal Gear Solid 2 weist die typischen Symptome einer Konsolenkonvertierung auf.



KLITSCHNASS Der Prolog ist einer der wenigen Abschnitte, der durch hübsche Effekte glänzt.



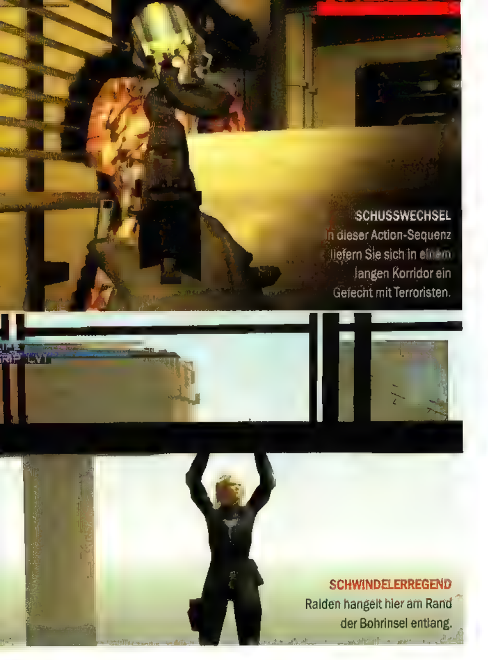
OHNMACHT K. o. geschlagene Gegner können Sie in dunklen Ecken oder Spinden verstecken.

Mit **Metal Gear Solid 2: Substance** schickt Konami Solid Snake, den inoffiziellen Urahn von Sam Fisher, endlich auch auf PCs hinter feindliche Linien – zumindest für eine knappe Stunde, denn dann stirbt der legendäre Söldner. So lange brauchen Sie in etwa, um den Prolog abzuschließen, in dem Snake Fotos eines neuen Metal-Gear-Prototypen schießen soll, der sich angeblich auf einem Frachter im New Yorker Hafen befindet. Sie fragen sich, was ein Metal Gear sein mag? Ein topmoderner Kampfroboter, gegen den die Battle-Mechs der **Mech Warrior**-Reihe wie Spielzeug anmuten. Wie und warum Snake seinen Tod findet? Das wird nicht verraten, denn Hideo Kojima (Konami-Chefentwickler und Schöpfer von **Metal Gear Solid**) und sein Team setzten wie bereits im ersten Teil auf eine spannende Geschichte voller überraschender Wendungen und abgedrehter Charaktere, die erneut in minutenlangen Zwischensequenzen und Dialogen erzählt wird.

Da Solid Snake nicht mehr zur Verfügung steht, übernehmen Sie im Hauptspiel die Rolle des Grünschnabels Raiden, der sich durch zahlreiche virtuelle Trainingseinsätze für seine erste Mission bestens vorbereitet wähnt, jedoch schnell eines Besseren belehrt wird. Die Situation: Terroristen haben eine Bohrinsel übernommen und hochrangige Geiseln (darunter auch der US-Präsident) in ihrer Gewalt.

Teamspiel

Zum Glück bekommt Raiden bei diesem Einsatz Rückendeckung: Über ein Implantat steht er in Kontakt zu seinem Vorgesetzten. Via Funk bekommen Sie so Informationen über die nächsten Missionsziele oder können jederzeit selbst bei Ihren Gehilfen durchklingeln, um Ratschläge einzuholen oder zu speichern. Im weiteren Spielverlauf bekommen Sie Kontakt zu zahlreichen weiteren Personen. Doch bevor es so weit ist, müssen Sie erst einmal tiefer in die Bohrinsel vordringen. Oberste Prämisse: unentdeckt bleiben. Raiden geht dabei im Wesentlichen nicht anders vor als Sam Fisher. Geduckt schleicht er sich durch in fahles Licht getauchte Korridore, kauert an Wänden und sondiert die Lage, indem er vorsichtig um Ecken lugt. Um von patrouillierenden Wachen gar nicht erst entdeckt zu werden, lenkt er Gegner kurzzeitig durch Klopfzeichen ab, hangelt an Geländern entlang oder versteckt sich in Spinden. Wird der



SCHUSSWECHSEL In dieser Action-Sequenz liefern Sie sich in einem langen Korridor ein Gefecht mit Terroristen.

SCHWINDELERREGEND Raiden hangelt hier am Rand der Bohrinsel entlang.

Metal Gear Solid 2: Substance vs. Splinter Cell

	Metal Gear Solid 2: Substance	Splinter Cell
Grafik	Komplette 3D-Umgebung, Kamera nicht frei drehbar, verwaschene Texturen, wenig Effekte	Komplette 3D-Umgebung, Kamera frei drehbar, Unreal-Grafikengine, schöne Schatteneffekte
Story	Epische Geschichte um politische Intrigen, Genforschung und den Sinn des Lebens mit zahlreichen Wendungen	Geradliniger Polit-Thriller von Tom Clancy mit wenigen „Oha"-Effekten
Spielablauf	Abwechslungsreiche Missionen, aufgelockert durch diverse Actioneinlagen und Zwischenbosse	Spannende Missionen, die jedoch alle auf dem gleichen Schema basieren
Schleichfaktor	Schießen ist gut, schleichen ist besser – oftmals kommen Sie aber auch ohne lautloses Vorgehen ans Ziel.	Schleichen ist Trumpf – nur selten haben Sie mit Waffengewalt Aussicht auf Erfolg

Einsatz von Schusswaffen notwendig, steht ihm ein kleines, aber feines Sortiment zur Verfügung: Von der schallgedämpften Betäubungspistole bis zum Raketenwerfer ist für jeden Geschmack etwas dabei. Wenn möglich sollten Sie jedoch die Betäubungspistole einsetzen, da die Feinde äußerst wachsam sind und sofort auf Geräusche oder andere Anzeichen Ihrer Anwesenheit reagieren. Wenn Sie beispielsweise im Prolog vom klitschnassen Deck des Frachters die Innenräume betreten, hinterlassen Sie verräterische Fußspuren, denen die Wachen sofort nachgehen.

Abwechslung ist Trumpf

Dass **Metal Gear Solid 2** größtenteils auf einer Bohrinsel spielt, tut der spielerischen Vielfalt übrigens keinen Abbruch. Ob Sie sich nun auf die Suche nach Bomben machen, die Sie mit einem Eisspray unschädlich machen, durch überflutete Stockwerke tauchen oder sich hin und wieder actionreiche Gefechte mit Zwischengegnern liefern – langweilig wird Ihnen nie. Das Spielgeschehen beobachten Sie während der kniffligen Missionen aus der 3rd-Person-Perspektive, haben allerdings jederzeit die Möglichkeit, in eine Ego-Perspektive zu wechseln, was vor allem beim Einsatz von Schusswaffen äußerst hilfreich, anfangs jedoch etwas gewöhnungsbedürftig ist. Sie dürfen die Steuerung nach Ihren Wünschen völlig frei konfigurieren, so dass bereits nach kurzer Zeit alle Aktionen von Raiden leicht von der Hand gehen. Leider fiel die grafische Portierung des PlayStation-2-Titels weniger überzeugend aus. Grobe Texturen und unschöne Treppeneffekte gehören auch in höheren Auflösungen optisch zum Alltag von **Metal Gear Solid 2: Substance**. Dafür überzeugen die Charaktere durch lebensechte Bewegungen und realistisches Mienenspiel, was vor allem in den filmreif inszenierten Zwischensequenzen zum Tragen kommt. Spielerisch hingegen legte Konami an die Neuauflage noch einmal Hand an und spendiert einige Extras. So gibt es zahlreiche neue VR-Missionen, in denen Sie in möglichst kurzer Zeit verschiedene Einsätze absolvieren müssen, wie etwa unentdeckt einen Zielpunkt erreichen – und fünf so genannte „Snake Tales", fünf eigenständige Einsätze von Veteran Solid Snake. Durch das erfolgreiche Abschließen dieser Extra-Missionen schalten Sie weitere Charaktere und Kostüme (etwa einen eleganten Smoking für Snake) für die VR-Missionen frei, so dass **Metal Gear Solid 2: Substance** auch noch lange über das Ende des eigentlich Spiels hinaus an den Monitor fesselt. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Geben Sie Metal Gear Solid 2 eine Chance – Sie werden es nicht bereuen!

Gerne würde ich jetzt berichten, wie sich die Kollegen begeistert hinter mir versammelten, während ich **Metal Gear Solid 2: Substance** spielte. Die Realität sah zunächst leider anders aus: Nach ein paar Minuten wendeten sich die meisten wegen der nicht-pixelgeshadeten Grafik ab, schüttelten den Kopf, als sie das Gamepad in meiner Hand sahen und hatten nach einiger Zeit keine Lust mehr, mit mir in der Küche einen Kaffee zu trinken, da dieser meist aufgrund einer der zahlreichen und minutenlangen Zwischensequenzen warten musste. Diese Einstellung änderte sich, als ich ihnen von der spannenden und obendrein fantastisch inszenierten Geschichte, den abwechslungsreichen Einsätzen und über lange Zeit fesselnden Gimmicks – wie die VR-Missionen – vorschwärmte. Wenn Sie also **Splinter Cell** bereits durchgespielt haben, testen Sie **Metal Gear Solid 2: Substance** in jedem Fall an – es lohnt sich!



TESTURTEIL
MGS 2: SUBSTANCE

ENTWICKLER Konami
ANBIETER Konami
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 28.03.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: –; Internet: –; 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800 / 1.500 / 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
- \+ Spannende Geschichte
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Sondereinsätze
- – Altbackene Grafik
- – Sehr lange Zwischensequenzen

GRAFIK	72%
SOUND	88%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPLINTER CELL** oder **METAL GEAR SOLID** mochten.



Rayman 3

Held Rayman ist wieder da und macht, was er am besten kann: **Er hangelt, rennt, hüpft und schießt** sich durch fantastische Comic-Welten.

BANG! Die Hoodlums schießen mit Gewehren, Rayman darf wie in einem 3D-Shooter zur Seite ausweichen.

FLOWER-POWER Auf der Straße der Musik werden Sie alle Mühe haben, nicht vom Weg abzukommen ...

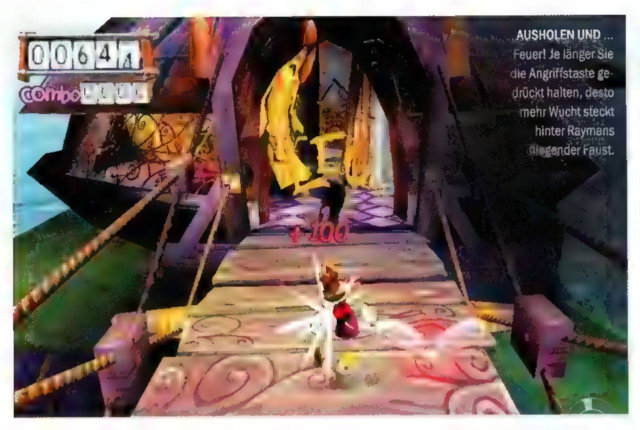
Von Plattform zu Plattform springen, Klettergerüste erklimmen, Gegner sanft ins Jenseits schicken – das klassische Jump & Run ist rar geworden – nicht nur auf dem PC. Hüpfheld Rayman sorgt dafür, dass das Genre nicht vollständig ausstirbt, und rettet mit bemerkenswerter Hartnäckigkeit alle paar Jahre die Welt. Im dritten Teil hangeln, rennen, springen und schießen Sie sich durch neun Areale, die sich in unterschiedlich viele Zwischenlevels aufteilen: Zauberwälder, Sümpfe, Wüstenlandschaften, Höhlen und Maschinenwelten. Am Ende wartet der Turm der Bösewichte, der so genannten Hoodlums, auf Rayman. Insgesamt ist die Spielwelt etwas düsterer ausgefallen als die des kunterbunten Vorgängers.

Wenige Levels nach Beginn nimmt das Spiel eine bizarre Wendung: Raymans großer, blauer Freund Globox macht den Mund zu weit auf und verschluckt versehentlich denjenigen Lum, der eigentlich die Welt unterjochen wollte. Problem: Das Lieblingsgetränk besagten Lums ist Pflaumensaft. Ausgerechnet auf diesen reagiert Globox fürchterlich allergisch. Ein Arzt muss her. Da die Erfolgsquote der Drohung „Trink! Oder ich zapfe deine Adern an!" recht hoch ist, kommt es im Verlauf der Doktorsuche zu allerhand verschrobenen Situationen. Globox, der Rayman auf Schritt und Tritt begleitet, kippt



MIT SCHWUNG Ein Bösewicht versucht, Rayman mit einer Felskugel in den Abgrund zu schubsen. Solche Kämpfe können mehrere Minuten dauern.

DREHWURM Im Land der wandelnden Seelen [illegible]ert sich Rayman eine aberwitzige Verfolgungsjagd mit einer Hexe – um einen Kochkessel herum!



AUSHOLEN UND ... Feuer! Je länger Sie die Angriffstaste gedrückt halten, desto mehr Wucht steckt hinter Raymans fliegender Faust.

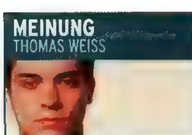
tonnenweise Pflaumensaft in sich hinein, torkelt wie ein Betrunkener durch die Levels und speit im Rhythmus eines gewaltigen Schluckaufs blaue Blasen aus, die in der Luft schweben und Rayman als Kletterhilfe dienen. Verrückt! In den rund zwölf Stunden Spielzeit geschehen ähnlich abgedrehte Dinge wie bei den Genre-Kollegen **American McGee's Alice** und **Evil Twin** – allerdings herrscht in **Rayman 3** ein deutlich fröhlicherer Grundton.

Psychedelische Welten

Rayman hangelt sich an Decken entlang, klammert sich an Klippen fest, formt mit seinen Haaren einen Propeller und bremst damit Sprünge ab und gibt Gegnern mit fliegenden Fäusten eins auf die Mütze. Während er das macht, schwirrt die Kamera um ihn herum, als wäre sie in einem Karussell platziert. Und treibt den Spieler bisweilen in den Wahnsinn. Wo ist vorne, wo ist hinten? Darauf wissen auch Pfadfinder in **Rayman 3** nicht immer eine Antwort.

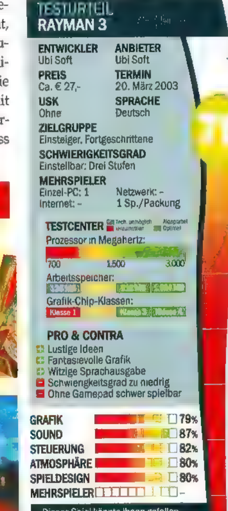
Zum Glück ist die dreidimensionale Umgebung so liebevoll gestaltet, dass man gern vergisst, eigentlich die Orientierung verloren zu haben. Rayman rennt über eine Wiese, die sich aus einem endlosen Blumenmeer zusammensetzt. Er springt in einem dichten Wald von einer Riesenpflanze zur anderen, während Sonnenstrahlen durch die Blätterdecke brechen. Er flüchtet vor Piranhas, die neben einem tosenden Wasserfall nach ihm schnappen. Highlights sind die Kämpfe gegen Oberbösewichte: Rayman liefert sich mit einer Hexe ein rasantes Rennen um einen Kochkessel herum, walzt in einer Arena mit einem Riesenroboter alles platt oder balanciert auf dünnen Mauervorsprüngen und weicht dabei einer schwingenden Felskugel aus. Alle paar Levels findet sich Rayman auf der Straße der Musik wieder, die einem psychedelischen High-Speed-Trip gleicht, der in einen wahnsinnigen Strudel aus Farben und Formen hineinführt. Das sind Szenen, die den Konsum von Pilzen mit halluzinogener Wirkung überflüssig machen. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Rayman 3 ist wie ein Film von Tim Burton: total verrückt und perfekt durchgestylt.

Die Welt in **Rayman 3** ist extrem fantasiereich und liebevoll gestaltet: Da ragen Riesenpilze in einem Zauberwald in die Luft, Glühwürmchen flimmern im Halbdunkel, sprechende Schildkröten krabbeln durch ein buntes Blumenbeet – das Zusammenspiel von Grafik und Musik schafft es, mich in eine Märchenwelt zu entführen. Doch so schön die Atmosphäre ist: Ich vermisse den Anspruch. **Rayman 3** richtet sich vom Schwierigkeitsgrad her eindeutig an ein jüngeres Publikum. Ich hätte mir, analog zum komplexeren Kampfmodus, schwierigere Gegner gewünscht. Nur die Kamera, die häufig das zeigt, was man gerade NICHT sehen will, erschwert manche Sequenzen. Ansonsten brauchen geübte Spieler nicht mehr als rund zwölf Stunden, bis sie das Ende erreichen – ein Gamepad vorausgesetzt, denn ohne ist **Rayman 3** nahezu unspielbar.



TESTURTEIL
RAYMAN 3

ENTWICKLER Ubi Soft
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 27,-
TERMIN 20. März 2003
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: – Internet: – 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 700 1.500 3.000
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1

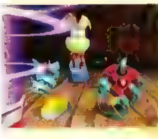
PRO & CONTRA
+ Lustige Ideen
+ Fantasievolle Grafik
+ Witzige Sprachausgabe
– Schwierigkeitsgrad zu niedrig
– Ohne Gamepad schwer spielbar

GRAFIK	79%
SOUND	87%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAYMAN 2** oder **EVIL TWIN** mochten.

Rayman als Verwandlungskünstler

Wenn Rayman Extras aufsammelt, kriegt er für wenige Sekunden zusätzliche Fähigkeiten spendiert. Und zwar:



Eisenfaust
Die Eisenfaust schaltet Gegner mit einem einzigen Schlag aus – und hilft Rayman dabei, verschlossene Türen aufzuboxen.

Raketen
Mit den ferngesteuerten Raketen lassen sich Schalter oder Feinde umlegen, die Sie unter normalen Umständen nicht erreichen würden.



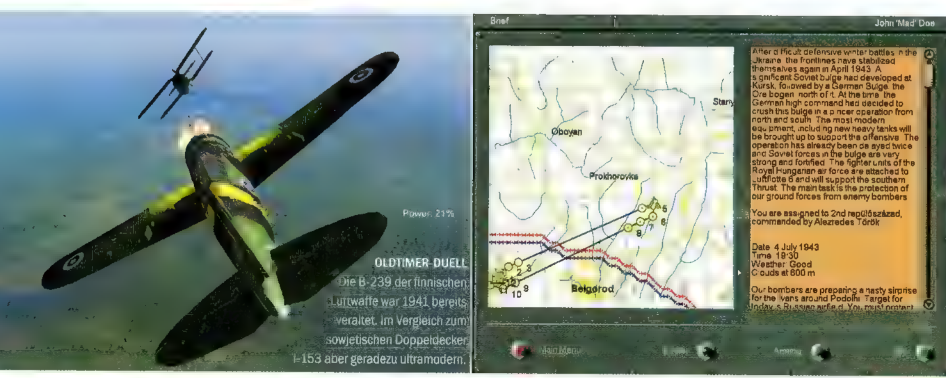


Wurfhaken
Den Wurfhaken darf Rayman an dafür vorgesehenen Stangen festmachen und sich wie Tarzan durch die Luft schwingen.

Propeller
Wenn der eingebaute Propeller in Raymans Helm zur Höchstform aufläuft, dürfen Sie abheben, als säßen Sie in einem Helikopter.



Il-2 Sturmovik Forgotten Battles



OLDTIMER-DUELL Die B-239 der finnischen Luftwaffe war 1941 bereits veraltet. Im Vergleich zum sowjetischen Doppeldecker I-153 aber geradezu ultramodern.

FRONTVERLAUF Im Briefingraum hält man Sie über die aktuelle Lage auf dem Laufenden.

Diese Luftschlachten werden garantiert nicht vergessen. Die dynamischen Kampagnen motivieren mehr denn je.

Genrefans bejubelten die unerreichte Detailtreue von **IL-2 Sturmovik**, der große Rest der Spielewelt fragte sich allerdings, wo zwischen all dem Realismus denn das Spiel versteckt sei. **Forgotten Battles**, ursprünglich als Add-on geplant, nun auch ohne das Hauptprogramm lauffähig, behebt die größte Schwäche. Statt der zusammenhanglosen Missionen nach Schema F gibt es nun 13 dynamische Kampagnen in Ungarn, Finnland und der Ukraine. Jeder Einsatz wirkt sich auf die folgenden aus. Dezimieren Sie beispielsweise die gegnerische Jagdflotte, werden die Bomber später mit weniger Geleitschutz operieren. Häufen sich umgekehrt die Verluste in Ihrer Staffel, müssen Fliegerasse gegen Rekruten ausgewechselt werden. Den Kriegsverlauf ändern Sie allerdings nicht.

Neben den aus dem Hauptprogramm bekannten Fliegern können Sie in satte 30 neue Modelle klettern, Sturzkampf- und Horizontalbomber ebenso wie Jagdmaschinen. Darunter finden sich so illustre Maschinen wie die berüchtigte Ju-87 Stuka, aber auch weniger bekannte wie die amerikanische Brewster Buffalo im Dienste der finnischen Luftstreitkräfte. Zusammen mit den Maschinen, die den Computerpiloten vorbehalten bleiben, kommt **Forgotten Battles** auf die gigantische Zahl von fast 130 perfekt modellierten Flugzeugtypen. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
IL-2 FORGOTTEN BATTLES

ENTWICKLER 1C
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 13. März 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 32, Internet 32, 1 Sp./Packung

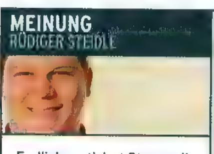
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Motivierendes Kampagnensystem
- \+ Akkurates Flugverhalten
- \+ Detailgetreue Flugzeugmodelle
- − Missionen nicht ausbalanciert
- − Einsteigern schwer zugänglich

GRAFIK	87%
SOUND	89%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	49%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **IL-2 STURMOVIK** oder **WORLD WAR 2 FIGHTERS** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

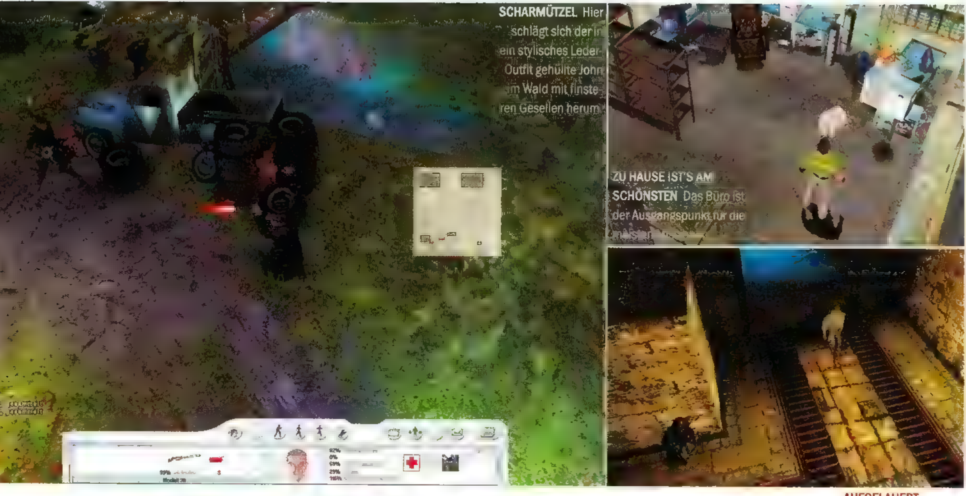


Endlich motiviert Sturmovik nicht mehr nur Simulations-Enthusiasten.

Zwar leben die Missionen nach wie vor nur von den adrenalinfördernden Luftkämpfen und Bodenattacken und sind auch nicht abwechslungsreicher als im Hauptprogramm. Kein Wunder, schließlich werden sie automatisch generiert. Dafür spornt mich aber nun das dynamische Kampagnensystem zu Höchstleistungen an. Die Schlachten besser als die historischen Staffeln zu schlagen motiviert mich einfach mehr als die aneinander gereihten Standard-Einsätze im Vorgänger. Als Weltkriegs-Flugsimulation war **IL-2 Sturmovik** schon unschlagbar, nun haben die Programmierer endlich auch ein Spiel daraus gemacht. Auch wenn es Einsteiger nach wie vor sehr schwer haben und die stellenweise unfair schwierigen (weil realistischen) Aufträge an den Nerven zerren: Wer sich auch nur ein wenig für das Thema begeistern kann, findet auf absehbare Zeit nichts Besseres.



Cold Zero



SCHARMÜTZEL Hier schlägt sich der in ein stylisches Leder-Outfit gehüllte John im Wald mit finsteren Gesellen herum.

ZU HAUSE IST'S AM SCHÖNSTEN Das Büro ist der Ausgangspunkt für die meisten ...

AUFGELAUERT Lauern Sie Ihren Gegnern möglichst hinter Ecken auf.

Taktik-Action ist hip! In Cold Zero beschleichen Sie als Detektiv im Dienste der Mafia den halben Globus.

John McAffrey war Mitglied eines SWAT-Teams – bis er eine Geiselbefreiung gründlich vermasselte, indem er die Geisel nicht etwa aus ihrer misslichen Lage, sondern von allen irdischen Sorgen befreite. Jetzt ist er erfolgloser Detektiv. Hier steigen Sie in das Spielgeschehen ein, treten während Ihres ersten Auftrags der Mafia gehörig auf die Füße und erledigen fortan Aufträge für den Don, die Sie von der mexikanischen Wüste bis hinein in russische Bergwerke führen. Da es bei Ihrer Suche nach Frachtpapieren oder Kunstschätzen vor allem darum geht, unentdeckt zu bleiben, pirscht sich John ebenso wie Sam Fisher aus der Dunkelheit (allerdings in isometrischer 3D-Ansicht) an seine Gegner heran, zerschießt Lampen und versteckt erledigte Bösewichte in Kisten. Besonders in den letzten der insgesamt 16 Missionen kommen Sie aufgrund der zahlenmäßig überlegenen Feinde jedoch nicht um den Einsatz der insgesamt über 100 Pistolen oder (Automatik-)Gewehre herum. Genau hier beginnt **Cold Zero** frustrierend zu werden. Die während eines Einsatzes aktualisierten Missionsziele führen Sie immer wieder an genau die Punkte, denen Sie zuvor wegen erhöhten Gegneraufkommens fernblieben, und kaum, dass Sie euphorisch gestimmt einen Feind lautlos ausschalten konnten, werden Sie von einem seiner drei Dutzend Kollegen entdeckt.

David Bergmann

TESTURTEIL COLD ZERO

ENTWICKLER Drago Ent.
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 26.03.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 1.600
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1

PRO & CONTRA
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Komfortable Steuerung
- + Komplex, aber zugänglich
- − Triste Grafik
- − Frustrierend schwer

GRAFIK	60%
SOUND	73%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	72%

76

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPLINTER CELL** oder **JAGGED ALLIANCE 2** mochten.

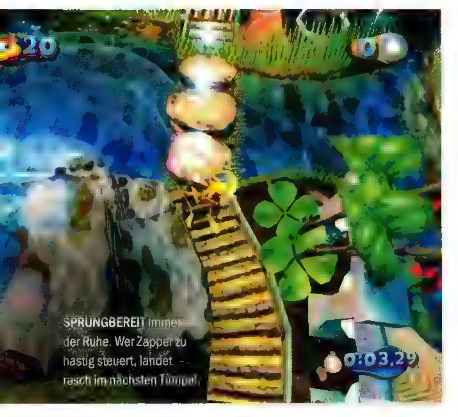
MEINUNG DAVID BERGMANN



Cold Zero ist ein grundsätzlich gelungener Action-Taktik-Mix.

Während des Tests von **Cold Zero** wurde mir wieder bewusst, wie befreiend das lautstarke Beschimpfen des eigentlich schuldlosen PCs mit nicht druckreifen Floskeln doch ist. Dabei ist das Spiel ein grundsätzlich gelungener Action-Taktik-Mix. Die Steuerung geht leicht von der Hand, das Leveldesign ist abwechslungsreich, während der Einsätze sammelt John Erfahrungspunkte, die Sie auf einzelne Fähigkeiten wie Nahkampf oder den Umgang mit Waffen verteilen können, und der Mehrspielermodus mit **Counter-Strike** ähnlichen Einsätzen wie Bombenentschärfungen ist eine nette Dreingabe. Enttäuschend sind hingegen die farbarme Grafik, die Kameraposition, die man ein ums andere Mal für mehr Übersicht gerne etwas weiter kippen würde, und der frustrierend hohe Schwierigkeitsgrad, der selbst versierte Spieler ins Schwitzen bringt.

Zapper


SPRUNGBEREIT Immer der Ruhe. Wer Zapper zu hastig steuert, landet rasch im nächsten Tümpel.

Wenn Grillen Grillen grillen, dann ist der quirlige Zapper im Spiel.

Zapper, die Grille, schaut harmlos aus. Aber sie ist es nicht. Mit den Fühlern verschießt sie elektrische Energie, die von Gegnern nur ein rauchendes Skelett übrig lässt. Mit dieser Waffe gerüstet, steuern Sie den im wahrsten Sinne des Wortes geladenen Zapper durch 17 bunte 3D-Levels, um den entführten Bruder aus den Fängen der Elster Maggie zu retten. Dabei hüpfen Sie aus der Vogelperspektive heraus über Hindernisse, sammeln Bonuspunkte und rösten alles, was nicht Platz macht. Ziel ist es, sämtliche Eier auf einer Karte aufzustöbern. Die liegen meist einfach in der Gegend herum, sind aber gelegentlich auch ganz fies versteckt. Zum Beispiel in Kisten, die Zapper nur mit einem gezielten Schuss Strom zerstören kann. Ist ein Level abgeschlossen, darf man ihn im Arcade-Modus noch mal neu spielen. Etwa, um eine Bestzeit zu knacken. Man kann es aber auch sein lassen. Denn so sehr man sich wünscht, **Zapper** würde Spaß bereiten: Über quadratische Felder zu hüpfen, das gab's schon im drei Jahre alten **Frogger 2**. Jetzt wird's langsam Zeit für was Neues. THOMAS WEISS



TESTURTEIL ZAPPER

ENTWICKLER Blitz Games
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger und Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: – · Internet: – · 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 · 1.500 · 3.000
Arbeitsspeicher: 256 MB · 512 MB · 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

56

PRO & CONTRA
+ Putzige Hauptfigur
+ Bunte Levels
– Wenig Abwechslung
– Oft zu schwer
– Umständliche Steuerung

GRAFIK	61%
SOUND	56%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	–

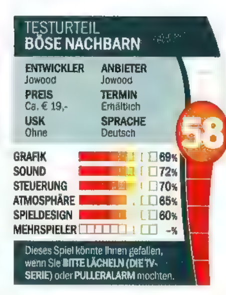
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FROGGER 2** oder **FROGGIES** mochten.

Böse Nachbarn



GEMEIN Der Nachbar wird von einem akuten Durchfall geplagt – und muss feststellen, dass das Toilettenpapier fehlt.

Ihre Aufgabe ist es, richtig fies zu sein: Zuerst durchsuchen Sie Schränke und Schubladen der 2D-Wohnung in Adventure-Manier nach Gegenständen, dann machen Sie sich an die Arbeit. Sobald Ihr Mitbürger das Wohnzimmer verlässt, sägen Sie seinen Sessel an, bevor er wiederkommt. Während das Opfer mit dem einstürzenden Stuhl beschäftigt ist, kippen Sie Abführmittel ins Bier. Timing ist alles. Sind genügend Streiche geglückt, geht es weiter in den nächsten Level. Das macht Spaß! Schadenfreude ist die schönste Freude. Leider hält sie nicht lange an, weil man nach wenigen Stunden alles gesehen hat. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
BÖSE NACHBARN

ENTWICKLER Jowood	ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 19,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch

58

GRAFIK	69%
SOUND	72%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BITTE LÄCHELN (DIE TV-SERIE) oder PULLERALARM mochten.

Cruncher in Mazeland



PARTY? Damit ist gemeint, dass Sie die Gegner fressen dürfen – das gibt zwar Punkte, macht aber auch keinen Spaß.

Cruncher in Mazeland unterscheidet sich in vier Punkten von seinem Vorbild **Pac-Man**. Erstens: Sie steuern einen grenzdebil grinsenden Roboter. Zweitens: Sie fressen sich durch drei grobpixelige 3D-Umgebungen: Spielzeug-, Unterwasser- oder Wüstenszenarien. Drittens: Spezialfelder lassen die trostlose Ansammlung Altmetall kurzzeitig einen Zahn zulegen. Viertens: Sie können Gegner einfach überspringen. Und obwohl manche Levels ansatzweise fordernd geraten sind, müssen wir Sie auf den wichtigsten Unterschied hinweisen. Denn fünftens: **Cruncher in Mazeland** macht keinen Spaß! DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
CRUNCHER IN MAZELAND

ENTWICKLER Duckfoot	ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 8,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch

GRAFIK	18%
SOUND	16%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	0%
SPIELDESIGN	5%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie LADY CRUNCHER oder FROGGIES mochten.

2

Lady Cruncher



FRAUENSACHE Aus Pietätsgründen lassen wir die Vorlieben von Lady Cruncher unkommentiert.

Wie gerne würden wir Ihnen an dieser Stelle nicht berichten müssen, dass die Macher von **Cruncher in Mazeland** tatsächlich ein zweites Spiel verbrochen haben. Wie gerne würden wir Ihnen verschweigen, dass sich **Lady Cruncher**, abgesehen von einem neuen Grafikset, nicht von **Cruncher in Mazeland** unterscheidet. Wie gerne würden wir behaupten, dass Sie mit diesem Spiel viel Spaß haben werden, anstatt darüber zu referieren, dass Sie mit der pinken Robo-Lady Bananen, Kokosnüsse, Blumen und andere Dinge fressen, auf die kettengetriebene Weiber offenbar abfahren … aber wir haben leider keine Wahl. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
LADY CRUNCHER

ENTWICKLER Duckfoot	ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 8,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch

GRAFIK	18%
SOUND	16%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	0%
SPIELDESIGN	5%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie CRUNCHER IN MAZELAND oder FROGGIES mochten.

2

Froggies

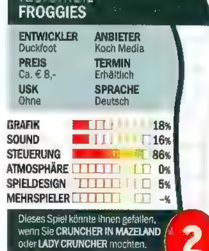


ABSURD Blau, grün, rot und weiß gepunktet – beim Leveldesign von Froggies passt wirklich nichts zueinander.

Auch wenn es den Anschein hat: Dies ist kein perfider Aprilscherz der Redaktion – **Froggies** gibt es wirklich und es ist tatsächlich ein weiterer Aufguss der in ferner Zukunft sicherlich legendär werdenden **Cruncher**-Reihe. Anstatt mit Robo-Männchen oder -Weibchen beißen Sie sich mit einer geschlechtlich nicht näher spezifizierten Amphibie aus der Ranidae-Familie durch entschieden zu viele Levels. Daher unser Rat: Lassen Sie sich nicht von der unmenschlichen Drohung des Packungstextes, es sei schwer, von diesem Spiel wieder loszukommen, einschüchtern, sondern stattdessen die Finger von diesem Spiel. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
FROGGIES

ENTWICKLER Duckfoot	ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 8,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch



GRAFIK	18%
SOUND	16%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	0%
SPIELDESIGN	5%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie CRUNCHER IN MAZELAND oder LADY CRUNCHER mochten.

2

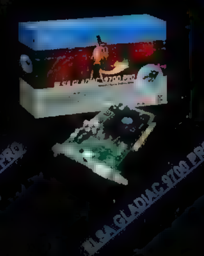
Die CLANtastischen 4

www.elsa.de











connected by



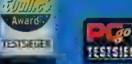
ELSA LAN DSL-Router 4P

... der (C)LAN-Router

Awards



GLADIAC 9700 PRO







GLADIAC 9500 PRO



Partner

ELSA ist offizieller Partner von:





ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures



Asheron's Call 2

In **Asheron's Call 2** scheiden sich die Geister. Die einen finden gut, dass man selbst als Einsteiger relativ schnell ins Spiel findet. Die anderen vermissen den Anspruch, den Online-Rollenspiele wie **Everquest** oder **Dark Age of Camelot** bieten. Einig sind sich unsere Leser darüber, dass die Welt im Augenblick noch zu leer wirkt – was unser Zeichner natürlich prompt aufgegriffen hat. Aber: Die zweifellos grandiose Grafik und das flexible Fähigkeitensystem sind allgemein sehr wohlwollend aufgenommen worden.

ZWEI FRAGEN AN PAMELA LIEBHARDT

PC Games: Auf den deutschen Servern spielen auch zu Stoßzeiten nur 300 bis 400 Leute. Das ist im Vergleich zu den US-Servern wenig. Wurde der deutsche Markt überschätzt?

Liebhardt: „Der deutsche Markt bietet im Vergleich, beispielsweise zum US-Markt, noch einige Einstiegshürden. Viele deutsche **Asheron's Call 2**-Fans tummeln sich auf englischen Servern, da dort der Traffic höher ist."



PAMELA LIEBBHARDT ist Produktmanagerin im Spielebereich der Microsoft Deutschland GmbH.

PC Games: In Deutschland lässt sich **Asheron's Call 2** nur mit Kreditkarte spielen, die hierzulande noch keine Selbstverständlichkeit darstellt. Warum ist kein Bankeinzug möglich?

Liebhardt: „Im Moment kann eine Abrechnung der Online-Gebühren nur per Kreditkarte stattfinden. Microsoft Deutschland arbeitet an einer Vereinfachung der Abrechnungsmodalitäten für **Asheron's Call 2**."

WAS HALTEN FANS VON ASHERON'S CALL 2?

Wir haben zwei langjährige Online-Rollenspieler nach ihrer Meinung zu **Asheron's Call 2** (AC2) befragt. Winfried Brunner und David Gasch sind beide Autoren der Fan-Seite http://ac2.mystics.gamigo.de.

PC Games: Was sind die positiven Seiten an AC2?

Brunner: „AC2 ist das derzeit grafisch beste Online-Rollenspiel. Aber Grafik alleine ist nicht alles. Wichtiger ist, dass jeden Monat neue Rätsel, Monster und Dungeons dazukommen und die Story weitergeführt wird."

Gasch: „Besonders positiv aufgefallen ist mir die Liebe zum Detail. Ein Beispiel: Viele Monster erkennen den Spieler als Mensch, Tumerok oder Lugian und reagieren entsprechend. Auch grafisch wird weitaus mehr geboten, als bisher in diesem Genre zu sehen war."

PC Games: Was muss noch verbessert werden?

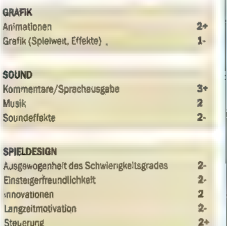
Brunner: „Die Balance der Rassen und der Waffenfähigkeiten stimmt noch nicht. Auch die KI der Monster erfüllt nicht die Erwartungen. Die Möglichkeiten zum Solo-Spiel sind ab dem mittleren bis höheren Level-Bereich zu sehr beschränkt, da die Gegner zu stark und Quests nur in Gruppen zu bewältigen sind."

Gasch: „Auf spielerischer Seite stören mich vor allem die sprunghaften Bewegungen der Monster im Kampf mit dem Spieler, der Bildschirm ist sozusagen ständig in Bewegung, was auf Dauer sehr ermüdend und unangenehm wirkt."

PC Games: Wurden letztendlich die Erwartungen erfüllt?

Brunner: „Meine Erwartungen wurden noch nicht erfüllt. Das Spiel ist aber noch zu jung, um eine abschließende Bewertung abzugeben. Ich halte es auch für oberflächlich, wenn beispielsweise bemängelt wird, dass es keine ‚lebendigen Städte' gibt. Deren Zerstörung war durch die Story vorgegeben und der Aufbau soll durch die Spieler stattfinden."

Gasch: „Ich hatte mir eine Fortsetzung zu AC gewünscht, bekommen habe ich hingegen eine stark simplifizierte Variante des Originals. Das Fähigkeitensystem ist mir zu einfach, weil es keine Planung erfordert. Viele angeblich unangenehme Aufgaben, wie etwa die Rückreise in eine Stadt, um Beute zu verkaufen, oder das mühsame Erlernen von Zaubersprüchen anhand verschiedenster Komponenten, fallen weg. AC2 macht vieles einfacher, ist damit aber auch weniger komplex."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	2
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Asheron's Call 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Aufwendige Grafik
2. Fähigkeiten-System
3. Einsteigerfreundlichkeit
4. Kampfsystem
5. Story

–

1. Wenige Spieler
2. Keine NPCs
3. Fehlende Spieltiefe
4. Noch zu inhaltslos
5. Kreditkarte nötig

Die Meinung der PC-Games-Leser:

SVEN FINGER (21), Student aus Kelkheim
„**Asheron's Call 2** macht Spaß. Kinderleichte Bedienung, schneller Einstieg und ein durchdachtes Fähigkeitensystem lassen mich immer wieder in die Welt eintauchen. Die schöne Grafik trägt ihren Teil dazu bei. **Asheron's Call 2** dürfte allen interessierten Rollenspielern gefallen, die noch kein MMORPG gespielt haben."

ALEXANDER GÖRITZ (21), Student aus Bochum
„Mir gefällt, dass man durch eine schöne Aneinanderreihung von Quests über längere Zeit dem öden Gegnerkloppen entgeht. Doch auch diese werden irgendwann langweilig. Außerdem kann die Grafik die eintönigen Spielfiguren nicht kaschieren. Dass die Welt mit der Zeit im Rahmen der Story erweitert wird, ist genial."

PETER BATHGE (16), Schüler aus Ober-Mörlen
„Das Spiel macht anfangs Spaß. Man erforscht die Welt und hat viel zu tun. Doch je höher man im Level steigt, desto langweiliger wird es aufgrund der noch fehlenden Inhalte für hohe Spieler. Wenn man liest, was die Entwickler noch vorhaben, kann man anfangen zu träumen, doch im Moment langweilt es eher."

PHILIPP TEMME (20), Mediengestalter aus Köthen
„Durch die geniale Grafik bin ich auf **Asheron's Call 2** aufmerksam geworden. Und ich wurde nicht enttäuscht: Wunderschöne Sonnenuntergänge, realistische Wassereffekte und tolle Landschaften reizen meinen Rechner voll aus. Doch so schön die Optik ist, ich hätte mir mehr als nur stures Kämpfen gewünscht."

Vandell



DÜSTER Vandell bietet genug Potenzial für eine spannende Geschichte, das leider ungenutzt bleibt.

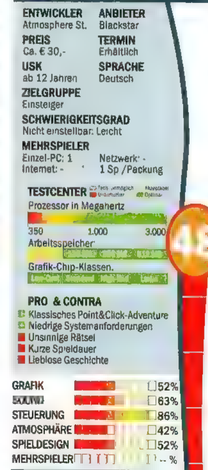


SCHWINDELERREGEND Dieses kleine Mädchen spielt eine ebenso kurze wie tragende Rolle in Vandell.

Falls Sie schon seit Blade Runner auf ein gutes, neues SciFi-Adventure warten sollten ... warten Sie weiter!

Die Lebensgeschichte von Adam Vandell ist so düster wie der schwarze Ledermantel des Endzeit-Cops: Nach dem grausamen Mord an seiner Frau schult er, vom Rachegedanken beseelt, zum Detective um und findet den ersehnten Seelenfrieden, als er einen Serienmörder dingfest machen kann. Doch seine Vergangenheit holt ihn wieder ein, als einige Jahre später ein Nachahmungstäter sein blutiges Unwesen treibt … Sie steuern **Vandell** in klassischer Point&Click-Manier durch die schmutzigen Endzeit-Straßen der Stadt La Herida 5 und lösen während Ihrer Ermittlungen ein Dutzend Rätsel, indem Sie Objekte kombinieren oder mit Vandells telepathischen Kräften die Gedanken von Personen anzapfen. Leider sind die Aufgaben entweder zu simpel, um den Spieler ernsthaft zu fordern, oder dermaßen abwegig, dass ausschließlich planloses Experimentieren ans Ziel führt. Oder würden Sie eine Kreditkarte an einer Bodenplatte schärfen, um damit eine Plastikflasche zu köpfen? Da das Spiel nur eine Hand voll Schauplätze umfasst, ist allerdings selbst dieser „Trial & Error"-Vorgang nichts weiter als eine kurzfristige Beschäftigungstherapie – sogar Genre-Neulinge dürften **Vandell** innerhalb eines Nachmittags durchgespielt haben. Die kurze Spieldauer bricht auch der entsprechend gerafften Geschichte das Genick, die aufgesetzt bis unfreiwillig komisch wirkt.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL VANDELL

ENTWICKLER Atmosphere St.
ANBIETER Blackstar
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 3.000
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen

PRO & CONTRA
- Klassisches Point&Click-Adventure
- Niedrige Systemanforderungen
- Unsinnige Rätsel
- Kurze Spieldauer
- Lieblose Geschichte

GRAFIK	52%
SOUND	63%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	42%
SPIELDESIGN	52%
MEHRSPIELER	-- %

48

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLADE RUNNER** oder **BENEATH A STEEL SKY** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Vandell bietet für den stolzen Preis von 30 Euro schlichtweg zu wenig.

Bedenkt man, dass es sich bei **Vandell** um ein engagiertes Ein-Mann-Projekt handelt, beeindruckt vor allem die technische Qualität des Spiels – die gezeichneten Hintergründe sehen gut aus und vermitteln eine glaubwürdige, **Blade Runner**-ähnliche Endzeitatmosphäre. Leider spiegelt die Geschichte diese Atmosphäre kaum wider, da für einen Spannungsaufbau angesichts der Spieldauer von knapp drei Stunden schlichtweg die Zeit fehlt und so gerade der Story-Twist am Ende lieblos und beinahe lächerlich wirkt. Für satte 30 Euro einfach zu wenig. Wer ein spannendes und forderndes Adventure im Endzeit-Gewand sucht, der ist mit Westwoods **Blade Runner** nach wie vor besser beraten. **Vandell** lohnt sich bestenfalls für darbende Adventure-Fans, die für jeden neuen Titel dankbar sind.



RTL Skispringen 2003

Ganz so hart, wie es der Notenspiegel suggeriert, ist das Urteil der PC-Games-Leser nicht. Im Allgemeinen wird positiv gewürdigt, dass der Karriere-Modus für Langzeitmotivation und spielerischen Tiefgang sorgt. Den meisten gefällt auch – trotz aller Eingewöhnungszeit – die Beschränkung auf eine reine Maussteuerung, während insbesondere bei der Technik einiges bemängelt wird: Der Kommentator sei zu eintönig, die Animationen wirkten wenig lebensecht und es fehlten belebende Objekte in der Landschaftsdarstellung. Nichtsdestotrotz würde die deutliche Mehrheit unserer Leser **RTL Skispringen 2003** weiterempfehlen – schon deshalb, weil es kein ernst zu nehmendes Konkurrenzprodukt gibt.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Plant ihr für mögliche Nachfolger, sämtliche Weltcup-Springer zu lizenzieren?

Christian Weickert: „Das wird leider sehr schwer, weil wir dafür mit jedem Springer einzeln verhandeln müssten. Wir sind aber an der Sache dran und vielleicht bekommen wir eine Genehmigung von den Verbänden der einzelnen Länder, die wir dann noch mit den Springern abstimmen müssten. Oliver Kahns Rechtsstreit mit EA macht die Sache natürlich nicht leichter. Unsere Geschäftsleitung würde am liebsten die Finger davon lassen."

PC Games: Warum wurde der Kommentar im Vergleich zum Vorgänger kaum verbessert?

Christian Weickert: „Wir haben das Kommentatoren-System letztes Jahr komplett umgekrempelt. Der Sprecher sollte seine Kommentare gezielter zu den tatsächlichen Leistungen der Springer abgeben. Das tut er auch, nur leider geht er einem trotzdem auf die Nerven. Wir konzentrieren uns beim Nachfolger sehr darauf, das besser zu machen. Aber irgendwen wird der Kommentator immer nerven, fürchte ich."



CHRISTIAN WEICKERT ist als Producer bei VCC für die Skispringen-Titel tätig.

PC Games: Warum wurden Features, die im Vorgänger vorhanden waren (Mannschaftsspringen, K.-o.-Modus) in **Skispringen 2003** einfach weggelassen?

Christian Weickert: „Darauf gibt es eine recht einfache Antwort: Wir haben für das letzte Spiel eine neue Engine entwickelt und mussten deshalb den Programmcode komplett neu schreiben. Der Zeitplan war leider zu knapp, um diese Features wieder ins Spiel zu bringen. Im nächsten Teil sollten diese Features aber wieder alle dabei sein."

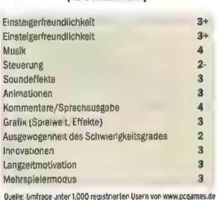
PC Games: Wie hoch waren die Entwicklungskosten, und wie sehr unterstützt RTL euch finanziell oder mit Hintergrundwissen und Ähnlichem?

Christian Weickert: „Da unser Spiel fast nur im deutschsprachigen Raum verkauft werden kann, ist das Budget logischerweise nicht so hoch. Das Spiel ist eine Koproduktion von RTL und VCC auf 50:50-Basis. RTL unterstützt uns in der Regel sehr gut: Wir bekommen alles an Hintergrundinfos, was wir brauchen."

PC Games: Welche wesentlichen Neuerungen seht ihr für kommende Versionen vor?

Christian Weickert: „Wir versuchen, alle Schwächen auszubessern und alle fehlenden Features zu integrieren, soweit unser Zeitplan das zulässt. Eins kann ich aber auf jeden Fall versprechen: Man wird endlich auf seine eigenen Springer wetten können."

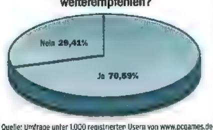
So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Kategorie	Note
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Musik	4
Steuerung	2-
Soundeffekte	3
Animationen	3
Kommentare/Sprachausgabe	4
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Innovationen	3
Langzeitmotivation	3
Mehrspielermodus	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie RTL Skispringen 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Verbesserte Texturen der Springer
2. Motivierender Karriere-Modus
3. Mehrere Spieler an einem PC möglich
4. Intuitive Maussteuerung
5. Viele verschiedene Schanzen

–
1. Animationen zu hölzern
2. Sterile Landschaftsgrafik
3. Nicht alle Originalspringer lizenziert
4. Langweiliger Kommentator
5. Triste Darstellung der Zuschauer

Die Meinung der PC-Games-Leser:

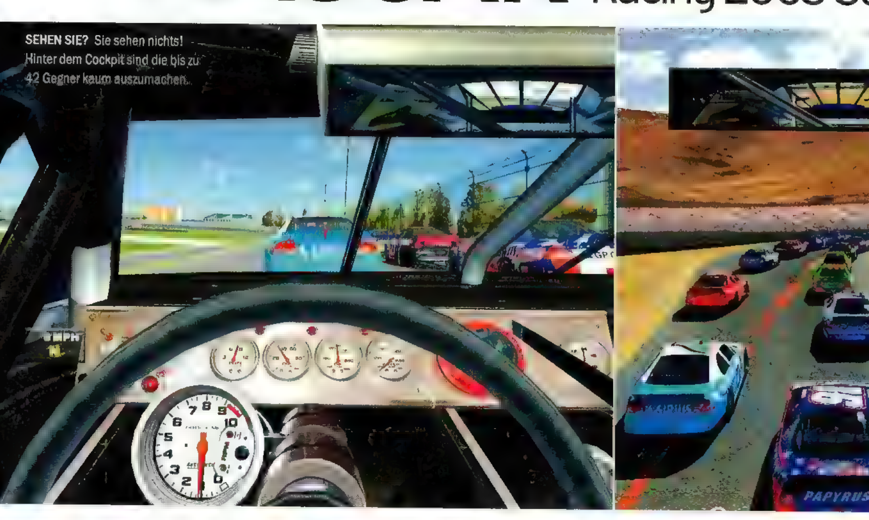
DANIEL SCHMITT, Schüler aus Ludwigsau Beenhausen:
„Da es keine ernst zu nehmende Konkurrenz gibt, ist **RTL Skispringen 2003** erste Wahl für Fans. Meiner Meinung nach sollte man aber lieber warten, bis es wesentlich günstiger im Handel erhältlich ist, weil es sich erst dann lohnt."

BENJAMIN PFAFF, Schüler aus Berlin:
„Das Spiel ist für Skisprungfans sehr zu empfehlen. Die Steuerung ist schwieriger als im Vorgänger und bedarf einiger Übung. Die Grafik der Springer ist im Gegensatz zum Streckendesign gelungen. Die Schanzen scheinen unplatziert in die Landschaft gebettet. Doch der Anreiz, sich weiterzuentwickeln, sorgt für Langzeitmotivation."

JONATHAN LANG, Schüler aus Düsseldorf:
„Ich kann dieses Spiel auf keinen Fall weiterempfehlen! Nicht nur, weil die Animationen nur noch lachhaft sind, sondern auch, weil sich die Entwickler bei den Kommentaren kaum etwas Neues haben einfallen lassen! Auch an der Grafik wurde, bis auf ein paar Bäume mehr, nichts verbessert."

MATTHIAS JENTSCH, Dipl. Sozialpädagoge aus Leipzig:
„**RTL Skispringen** ist sicher besser als seine Vorgänger, insgesamt bietet das Programm aber zu wenig Spiel. Man weiß nie so recht, was man falsch macht, die Steuerung über Tastatur wäre genauer und die Langzeitmotivation hält sich auch in Grenzen."

NASCAR Racing 2003 Season



SEHEN SIE? Sie sehen nichts! Hinter dem Cockpit sind die bis zu 42 Gegner kaum auszumachen.



NEUBAUSTRECKE Der Infineon Raceway ist mit seinen Kurven und Hügeln ein Exot unter den NASCAR-Strecken.

Es besteht Hoffnung für NASCAR-Fans: **Die Entwickler planen das Ende der Rennspielserie!**

Dies besagen jedenfalls bislang unbestätigte Gerüchte in zahlreichen Fan-Foren. Doch bevor Papyrus sich endlich an eine von Grund auf neue Programmierung einer NASCAR-Simulation macht, erwartet uns ein fünfter Aufguss des mittlerweile hoffnungslos veralteten Spiels.

Wie der Titel andeutet, enthält **NASCAR Racing 2003 Season** die Fahrerdaten, alle Strecken sowie die Karosserieformen und -texturen der aktuellen Saison. Die Grafik-Engine wurde hingegen nicht erkennbar verändert; wie bereits vor über fünf Jahren beleidigt immer noch eine karge und sehr eckige Landschaft das Auge. Auch das bewährte Setup-System und die etwas unstrukturierten Menüs wurden beibehalten. Die Tastatursteuerung ist hingegen wieder auf dem spielbaren Niveau von **NASCAR Racing 4**: Es ist nun möglich, auch mit eingeschalteten Lenkhilfen in die Boxengasse zu gelangen.

Das Highlight des Programms ist nach wie vor der Mehrspielermodus, in dem bis zu 43 Fahrer gegeneinander antreten können. Da die menschlichen Fahrer meist nicht so maschinenartig perfekt fahren wie die Computergegner, sind weitaus spannendere Rennen auf den Ovalen möglich. Wer sich aber gerne etliche Hundert Mal auf die Suche nach der idealen Rennrunde begibt, wird in **NASCAR Racing 2003 Season** auch als Einzelspieler glücklich.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER

Abwechslung sucht man bei NASCAR 2003 ebenso vergebens wie eine angemessene Grafik

Der Preis mag für eine vollwertige Rennsimulation recht günstig erscheinen, im Endeffekt handelt es sich bei **NASCAR Racing 2003 Season** aber um nichts anderes als um den mit aktuellen Saisondaten ergänzten Vorgänger. Wer bereits eine NASCAR-Simulation aus dem Hause Papyrus besitzt und auf die derzeit tatsächlich verwendeten Werbebanner auf den Gegnerfahrzeugen verzichten kann, sollte sich die Anschaffung genau überlegen. Aber auch den anderen Rennspielenthusiasten sei zur Vorsicht geraten: So spannend man die Rennen auch empfinden mag und so perfekt der Computer auch fährt – Abwechslung sucht man bei **NASCAR Racing 2003 Season** ebenso vergebens wie eine angemessene Grafik. Seit Jahren hat Papyrus die Simulation nur im Detail verändert, nun ist es höchste Zeit für eine Generalsanierung.

TESTURTEIL
NASCAR RACING 2003

ENTWICKLER Papyrus
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Für Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 43, Internet: 43, 1 Sp./Packung

78

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unspielbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 450 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Ausgereiftes Fahrmodell
+ Authentische Strecken
+ Gute Fahrer-KI
− Veraltete Grafik
− Unübersichtliche Menüs

GRAFIK	67%
SOUND	73%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NASCAR RACING 2002** oder **NASCAR RACING 4** mochten.



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.



So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres.

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele.

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

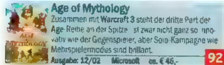
Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate.



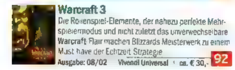
STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der Age-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **92**

Command & Conquer Generals
Der neueste Teil der **C&C**-Serie ist spielerisch der beste. Schade nur, dass die so geliebten Videosequenzen der Vorgänger fehlen. Die Atmosphäre ist dank der coolen Fraktionen trotzdem top.
Ausgabe: 03/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



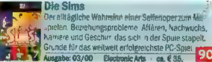
Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **88**

Empire Earth
Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,- | **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Maueröder



Die Sims
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen. Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- | **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **87**

Wiggles
Unterirdischer Aufbau-Spaß: Wenn sie nicht gerade Hamster am Spieß grillen, Bier aus Pilzen brauen oder Gegner vermöbeln, buddeln die coolen Zwerge riesige Tunnelsysteme ins 3D-Erdreich.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

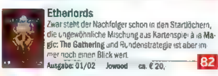
STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 20,- | **85**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**

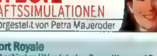


Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 20,- | **82**

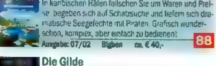
Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, aber einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 40,- | **88**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- | **87**

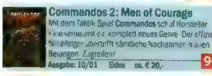
Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels. Klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **85**

Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 08/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**

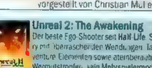
NEUZUGANG
Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten ...
85

NEUZUGANG
... rung und werden dadurch immer ...
Ausgabe: 04/03 | CVD | ca. € 50,- | **84**

Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfer-Trupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller



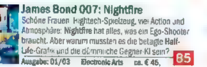
Unreal 2: The Awakening
Der beste Ego-Shooter seit **Half-Life**. Spannende Story mit überraschenden Wendungen, Taktik- und Adventure-Elementen sowie atemberaubender Grafik. Wermutstropfen: kein Mehrspielermodus.
Ausgabe: 03/03 | Infogrames | ca. € 50,- | **92**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedimacht-Kämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 7 | **90**



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **90**

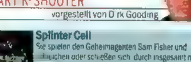
Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**



James Bond 007: Nightfire
Schöne Frauen, Hightech-Spielzeug, viel Action und Atmosphäre: **Nightfire** hat alles, was ein Ego-Shooter braucht. Aber warum mussten es die betagte **Half-Life**-Grafik und die dümmliche Gegner-KI sein?
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

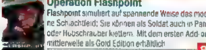
vorgestellt von Dirk Gooding



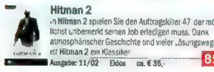
Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubi Soft | ca. € 50 | **90**



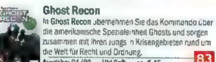
NEUZUGANG
Raven Shield
Der Anti-Terror-Profi auf dem Bildschirm: Acht Spezia... ...Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **86**



Operation Flashpoint
Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld: Sie können als Soldat auch in Panzer oder Hubschrauber klettern. Mit dem ersten Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 50,- | **86**



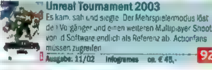
Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- | **85**



Ghost Recon
In **Ghost Recon** übernehmen Sie das Kommando über die amerikanische Spezialeinheit Ghosts und sorgen zusammen mit Ihren Jungs in Krisengebieten rund um die Welt für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß



Unreal Tournament 2003
Es kam, sah und siegte: Der Mehrspielermodus löst den Vorgänger und einen weiteren Multiplayer-Shooter von id Software endlich als Referenz ab. Actionfans müssen zugreifen.
Ausgabe: 11/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **92**

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Lande, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

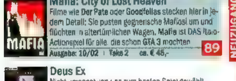
Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Er kostet nur 15 Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**

Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **82**

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **79**



ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie Der Pate oder Goodfellas stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. Mafia ist DAS Raodo-Actionspiel für alle, die schon GTA 3 mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt. Deus Ex verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**

Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch China-Town schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen GTA 3 zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

System Shock 2
Wenn Sie Deus Ex mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten. Warren Spectors Nachfolger zu System Shock ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

Evil Twin
Super Mario würde die Augen aufreißen und wegrennen, sähe er die fantastische Albtraumwelt von Evil Twin. Lassen Sie sich dieses günstige, aber geniale Hüpfspiel nicht entgehen!
Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | ca. € 15,- | **85**

ACTION – SCIFI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

NEUZUGANG
Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat Free... [illegible] ...laxis [illegible] Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von Revelation gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der Mechwarrior-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für au erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker Strike Commander? Dann werden Sie Crimson Skies auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 35,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen Eurofighter zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 10,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht Comanche 4 als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 10,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt IL-2 leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 12,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Road-Movie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 35,- | **83**

Grim Fandango
LucasArts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Silent Hill 2 – Director's Cut
Irritierend, fesselnd und schockierend – Silent Hill 2 ist ein stilvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt. Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert.
Ausgabe: 03/03 | Konami | ca. € 45,- | **80**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. Das Geheimnis der Druiden erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das bleigebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on Tribunal verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen Baldur's Gate 2 aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines Icewind Dale 2 vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**

Gothic
Da Gothic noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – zehn Euro sind hierfür quasi geschenkt.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war Icewind Dale 2 technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel Dungeon Siege zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft Diablo 2 aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In Vampire: Die Maskerade spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakterentwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 08/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen Darkstone trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist Dark Age of Camelot ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on Shrouded Isles kaufen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Kniffige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen Everquest aber andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
SciFi-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Asheron's Call 2
Die Hintergrund-Story: Drei Rassen mit jeweils drei Klassen, die zusammen eine riesige Welt wiederaufbauen müssen. Technisch herausragend, dafür aber mit hohen Hardware-Anforderungen.
Ausgabe: 02/03 | Microsoft | ca. € 35,- | **75**

Neocron
Futuristisches Rollenspiel, welches an den Kinofilm Blade Runner erinnert. Spielt sich wie ein Ego-Shooter. Besonderheiten: Benutzbare Fahrzeuge, Fertigkeiten lassen sich über Implantate verbessern.
Ausgabe: 12/02 | CDV | ca. € 45,- | **73**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
Lebendigere Landschaften als Links, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karriere-Modus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist PGA Tour 2003 die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte Virtua Tennis zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **85**

Links Championship Edition
Graue Eminenz ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere Links-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle Links 2003.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Langenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt Cueball World aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**

SPORT – FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. FIFA 2003 ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren FIFA-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde FIFA 2002 ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulations-Elemente, aber weit vom neuesten FIFA-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei FIFA 2002 oder 2003.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**

FIFA 2001
Ein Ausreißer am FIFA-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußballspiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**

FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von FIFA 2000 sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: Zugreifen!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die NBA Live 2003 zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine fantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter vereinfachte Steuerung. Ein Game-pad ist für die Jagd nach dem Superbowl Pflicht.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen, begeistert NHL 2003 mit sinnvollen Neuerungen und erneut besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

NBA Live 2001
Wer gerne die L.A. Lakers, die Chicago Bulls oder einen der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten NBA Live 2001 nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **88**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

NEUZUGANG
DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hinter-... [illegible] ...ssen [illegible] ...den zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

Colin McRae Rally 2
Rallye-Feeling hautnah verspricht Colin McRae Rally 2. Nach wie vor ist das Fahrgefühl der Rennsimulation unerreicht, nur grafisch wirkt der Titel wegen seines Alters etwas unspektakulär.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **87**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Sucherscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**

Total Immersion Racing
Ein Karriere-Modus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation. Spielbefehle und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

Moto Racer 3
Trial, Straßenrennen, Motocross – fast jede Zweiradsportart wird in Moto Racer 3 simuliert. Leicht ist die technische Qualität der Disziplinen ebenso abwechslungsreich wie die Steuerung.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 25,- | **91**

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karriere-Modus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen NfS: Porsche zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Für ältere Rechner ist die zweite Ausgabe der Skateboard-Simulation das beste verfügbare Sportspiel. Inhaltlich fast identisch mit THPS 3, zusätzlich aber mit einem Editor ausgestattet.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- | **85**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionellen Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **83**

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hot Pursuit 2 ist ein wirklich gutes Rennspiel – mehr aber nicht. Die Beschränkung auf wenige Spielmodi und eine begrenzte, solide Grafik werden durch die geniale Steuerung nur mühsam ausgeglichen.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **82**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



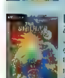
Anarchy Online: Notum Wars
Dieses Pack enthält das Original des Online-Rollenspiels ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.
02/03 | Koch Media | ca. € 20,- | **79**



Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.
03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- | **86**



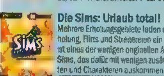
Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**



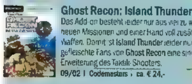
Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.
01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- | **80**



EE: Zeitalter der Eroberungen
Das Add-on zu Empire Earth erweitert das Original um einen Editor, um eine Raumfahrt-Epoche sowie um drei Einzelspielerkampagnen im römischen Reich, im Zweiten Weltkrieg und im Asien des 24. Jahrhunderts.
11/02 | Vivendi Universal | ca. € 27,- | **86**



Die Sims: Urlaub total!
Mehrere Erholungsgebiete laden die Sims zu Erholung, Flirts und Streitereien ein. Urlaub total ist eines der wenigen originellen Add-ons für Die Sims, das dafür mit wenigen zusätzlichen Objekten und Charakteren auskommen muss.
06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **77**



Ghost Recon: Island Thunder
Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist Island Thunder leider nur für eingefleischte Fans von Ghost Recon eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.
09/02 | Codemasters | ca. € 24,- | **78**

Medal of Honor: Spearhead
In den neun Levels des Shooters wird geballert, was das MG hergibt. Da jede Taktik auf der Strecke bleibt, verliert das Spiel viel seines Charmes. Immerhin gibt's zusätzliche Waffen und zwölf neue Maps für den Mehrspieler-Einsatz.
01/03 | Electronic Arts | ca. € 24,- | **71**



Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den Morrowind-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **90**



Op. Flashpoint: Resistance
Als Untergrundkämpfer gegen die Russen – auf der kleinen Insel Nogova keine leichte Aufgabe, da die notwendige Ausrüstung erst einmal gefunden werden muss. Spannendes Add-on zum Taktik-Shooter mit dichter Atmosphäre.
09/02 | Codemasters | ca. € 30,- | **87**

Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on Winter of the Wolf wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**

Die Gilde: Add-on
Das Add-on Gaukler, Gruften und Geschütze erweitert Die Gilde um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- | **87**

DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons Shrouded Isles wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von Dark Ages of Camelot noch größer.
02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Die Siedler 4 Mission-Disk
Als Maya-, Römer- oder Wikinger-Häuptling steuern Sie die Geschicke Ihres Volkes, bauen Ihre Siedlungen auf und erleben insgesamt 55 neue Einzel- und Mehrspieler-Karten. Ein Editor sorgt für weiteren Spielspaß.
09/01 | Ubi Soft | ca. € 16,- | **81**

Die Sims: Hot Date
Das Add-on gibt den Sims Gelegenheit, neue Bekanntschaften zu machen. Ein neuer, großer Innenstadtbereich, über 100 neue Objekte und Dutzende neuer Charaktere machen Hot Date zu einer sinnvollen Erweiterung.
01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **81**

Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels Everquest beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, die alle der zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **80**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der Industriegigant zugelegt. 1980-2020 enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- | **85**

HoMM 4: Gathering Storm
Zwar enthalten die sechs Gathering Storm-Kampagnen nur 20 Karten, aber dennoch ist dank der neuen Helden mit ungewöhnlichen Skill-Kombinationen, der vier neuen Kreaturen und der 16 Artefakte für Abwechslung gesorgt.
02/03 | Infogrames | ca. € 25 | **77**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Dank der schwächeren Technik ist das Überleben aufseiten der Russen schwieriger als im Hauptprogramm des Taktik-Shooters. 20 Missionen wurden in die Storyline gepackt, neue Waffen und Einheiten sorgen für Abwechslung.
02/02 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**

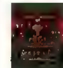


Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Aufbau-Strategiespiel Zoo Tycoon wird durch das Add-on um zehn Szenarien erweitert, in denen Sie Ihre Wasserbecken mit Fischen füllen. Sonst bietet das Add-on mit 20 neuen Tieren, zehn Szenarien und etlichen neuen Gebäuden.
01/03 | Microsoft | ca. € 25,- | **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 6
Immer noch gut: Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado und Schiene & Straße.
Ubi Soft | ca. € 35,- | **88**



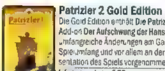
Diablo 2 Battle-Chest
Die Battle-Chest enthält das actionorientierte Rollenspiel Diablo 2 sowie das Add-on Lord of Destruction und das offizielle Lösungsbuch. Trotz seines hohen Alters ist Diablo 2 noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre.
Vivendi Universal | ca. € 45,- | **86**



Op. Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der Game-of-the-Year-Edition das Hauptspiel sowie die Add-ons Red Hammer und Resistance. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- | **86**



Age of Empires 2 Gold Edition
Die Gold Edition des Echtzeit-Strategiespiels Age of Empires ist spätestens seit dem Erscheinen von Age of Mythology nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on The Conquerors und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- | **85**



Patrizier 2 Gold Edition
Die Gold Edition enthält Die Patrizier 2 und das Add-on Der Aufschwung der Hanse. Ascaron hat umfangreiche Änderungen am Gameplay, am Spielumfang und vor allem an der visuellen Präsentation des Spiels vorgenommen.
Infogrames | ca. € 26,- | **85**



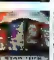
Microsoft Action Pack
Der Weltraum-Shooter Starlancer, das Action-Adventure Metal Gear Solid und die actionlastige Flugsimulation Crimson Skies wurden im Action Pack vereint, um nahezu jedem Action-Fan das passende Spiel bieten zu können.
Microsoft | ca. € 35,- | **84**



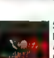
Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons Desert Siege und Island Thunder kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**



Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche Half-Life-Version, die Add-ons Opposing Force und Blue Shift sowie die Online-Varianten Team Fortress und Counter-Strike. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- | **83**



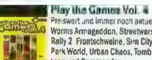
Star Trek – Action Pack
Im Action Pack sind die Echtzeit-Strategiespiele Star Trek: Armada, Armada 2 und der Ego-Shooter Voyager Elite Force sowie das namenlose Elite Force-Add-on enthalten. Kurzweilige Action im Star Trek-Universum – vor allem für Fans geeignet.
Activision | ca. € 28,- | **81**



Serious Sam Gold Edition
Die Gold-Edition enthält beide Teile des Ego-Shooters zuzüglich elf neuer Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten für The First Encounter, fünf neue Einzelspielerkarten für The Second Encounter sowie Trisk's Episode mit vier Einzelspielerkarten.
Ubi Soft | ca. € 16,- | **81**



EFT: Operation Icebreaker
Die militärische Flugsimulation Eurofighter Typhoon und das Add-on Operation Icebreaker sind zurzeit das einzig Spielbare für die Fans schneller Flugzeuge im Kampfeinsatz. Zuschlagen, denn Rage wird keine Neuauflage pressen!
Rage Software | ca. € 25,- | **87**



Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana und Commandos.
Infogrames | ca. € 35,- | **86**



Anno 1602 Königsedition
In der Königsedition macht Anno 1602 zusammen mit dem Add-on Neue Inseln, neue Abenteuer eine gute Figur – vor allem, da der Nachfolger Anno 1503 spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Infogrames | ca. € 20,- | **85**



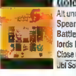
Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition und das der letzten Sammlung fehlende Add-on Die neue Welt. Das absolut komplette Komplettwerk!
Ubi Soft | ca. € 45,- | **85**



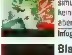
Mech Collection 1.0
In der Mech Collection 1.0 werden das Action-Spiel Mech Warrior 4: Vengeance mitsamt dem Add-on Black Knight sowie das Echtzeit-Strategiespiel Mech Commander 2 zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- | **84**



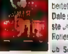
Everquest Europa
Die Sammlung Everquest Europa enthält das Online-Rollenspiel Everquest und die Add-ons Ruins of Kunark, Scars of Velious und Shadows of Luclin. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubi Soft | ca. € 35,- | **84**



Gold Games 5
Alt und gut: Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk 2, Elite Force, Pro Rally 2001, Battle Isle, Freedom, Chessmaster 8000, Warlords Battlecry, Imperialismus 2, Cold Blood, Close Combat, Prince of Persia und Flanker 2.
Ubi Soft | ca. € 35,- | **83**



Anstoß Meister-Edition
Die Anstoß Meister-Edition enthält neben der Wirtschaftssimulation Anstoß 3 auch die Fußballsimulation Anstoß Action. Zwar hält die Bedienung keinen modernen Ansprüchen stand, Anstoß 3 hat aber weniger Fehler als der Nachfolger.
Infogrames | ca. € 35,- | **82**

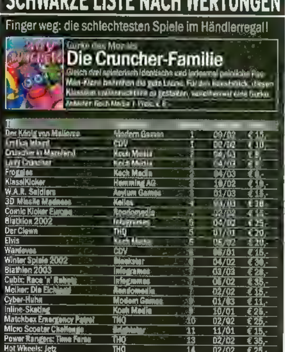


Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale sowie die Add-ons Die Legenden der Schwertküste und Herz des Winters füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.
Ubi Soft | ca. € 16,- | **81**



NEUZUGANG

Giganten Gold
Die beiden Erstausgaben von Der Industriegigant und Der Verkehrsgigant machen Giganten Gold zu einer herausfordernden, technisch aber nicht mehr ganz aktuellen Sammlung für die Fans von Wirtschaftssimulationen.
Koch Media | ca. € 10,- | **80**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Die Cruncher-Familie

[illegible]

Anbieter: Koch Media | Preis: € [illegible]

Titel				
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
[illegible]	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in [illegible]	Koch Media	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Cruncher	Koch Media	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Froggies	Koch Media	2	04/03	[illegible]
KlassiKicker	Hemming AG	[illegible]	10/02	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	[illegible]	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
Comic Kicker Europa	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Biathlon 2002	Infogrames	5	09/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	01/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	5	05/02	€ 20,-
[illegible]	CDV	[illegible]	06/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	[illegible]	[illegible]	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Infogrames	[illegible]	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Infogrames	[illegible]	08/02	€ 35,-
Melker: Die Eic[illegible]	[illegible]	[illegible]	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	[illegible]	01/03	€ 11,-
Inline-Skating	Koch Media	[illegible]	10/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	[illegible]	11	11/01	€ 15,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
3D Missile Madness	4	03/03	€ 16,-
Anarchy Online: The Notum Wars	79	02/03	€ 20,-
[illegible]	[illegible]	02/03	€ 45,-
[illegible]	[illegible]	02/03	€ 40,-
[illegible]	84	01/03	€ 45,-
[illegible]	[illegible]	02/03	€ 30,-
Autobahn Raser 4	56	01/03	€ 20,-
Battlefield 1942: Road to Rome	86	03/03	€ 16,-
Biathlon 2003	7	03/03	€ 28,-
[illegible]	[illegible]	03/03	€ 25,-
[illegible]	[illegible]	04/03	€ 50,-
Böse Nachbarn	58	04/03	€ 19,-
Carcassonne	74	01/03	€ 20,-
Casino Empire	68	01/03	€ 45,-
Civilization 3: Play the World	85	02/03	€ 30,-
[illegible]	[illegible]	04/03	€ 45,-
[illegible]	[illegible]	03/03	€ 50,-
[illegible]	[illegible]	02/03	€ 15,-
[illegible]	2	04/03	€ 8,-
Daimyo	35	03/03	€ 15,-
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	84	02/03	€ 30,-
Dark Planet	61	02/03	€ 45,-
Deadly Dozen 2: Pacific Theater	67	02/03	€ 45,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	82	01/03	€ 45,-
Der Industriegigant 2: 1980-2020	85	01/03	€ 28,-
Der Schatzplanet	68	02/03	€ 30,-
Die Gilde: Gaukler, Gruften und Geschütze	87	03/03	€ 28,-
Die Siedler 4: Die neue Welt	80	01/03	€ 16,-
Domino Day	10	01/03	€ 20,-
DTM Race Driver	88	04/03	€ 45,-
EarthSquad	19	01/03	€ 15,-
[illegible]	60	03/03	€ 38,-
Everquest: Planes of Power	80	02/03	€ 30,-
Fußballmanager 2003	88	01/03	€ 45,-
Freelancer	86	04/03	€ 45,-
Froggies	2	04/03	[illegible]
Gothic 2	91	01/03	€ 45,-
Grom	55	03/03	[illegible]
Haegemonia	84	01/03	€ 44,-
Harry Potter: Die Kammer des Schreckens	70	01/03	€ 40,-
Heroes of M&M 4: Gathering Storm	77	02/03	€ 25,-
Highland Warriors	68	03/03	€ 40,-
Hot Wheels: Velocity X	73	02/03	€ 30,-
IGI 2 – Covert Strike	61	04/03	€ 45,-
Impossible Creatures	70	03/03	€ 50,-
Inquisition	64	03/03	€ 35,-
Island Xtreme Stunts	40	03/03	€ 35,-
James Bond 007 Nightfire	85	01/03	€ 45,-
Knight Rider	74	01/03	[illegible]
Lady Cruncher	[illegible]	04/03	[illegible]
Legion	70	01/03	[illegible]
Lego Drome Racers	67	02/03	[illegible]
Links 2003	87	12/02	[illegible]
Medal of Honor: Spearhead	71	01/03	€ 25,-
Metal Gear Solid 2 – Substance	86	04/03	[illegible]
Monopoly New Edition	61	01/03	€ 30,-
Moorhuhn Kart XXL	46	03/03	€ 10,-
Morrowind: Tribunal	90	01/03	€ 30,-
Mutant Storm	78	02/03	€ 20,-
Napoleon	38	01/03	€ 35,-
[illegible]	78	04/03	[illegible]
NBA Live 2003	82	01/03	€ 45,-
New World Order	74	01/03	€ 40,-
Paradise Cracked	82	03/03	€ 35,-
Pay-Day	20	01/03	€ 25,-
Post Mortem	59	01/03	€ 45,-
Praetorians	85	04/03	€ 45,-
Q-Bot	36	03/03	€ 20,-
Racing Simulation 3	68	01/03	€ 40,-
Rallisport Challenge	83	01/03	€ 40,-
Raven Shield	86	04/03	€ 45,-
Rayman 3: Hoodlum Havoc	78	04/03	€ 27,-
Revolution	31	02/03	€ 45,-
Runaway	83	01/03	€ 35,-
Scrabble 2003	58	03/03	€ 30,-
Shadow of Memories	64	03/03	€ 35,-
Sharp Shooter	59	03/03	€ 15,-
Sim City 4	80	02/03	€ 45,-
Silent Hill 2	80	03/03	€ 45,-
Ski Park Manager 2003	72	03/03	€ 38,-
Ski Resort Tycoon	59	03/03	€ 28,-
Soldiers of Anarchy	84	01/03	€ 40,-
Spirit: Der wilde Mustang	31	02/03	€ 30,-
Splinter Cell	90	03/03	€ 45,-
[illegible]	88	03/03	[illegible]
Tennis Masters Series 2003	80	01/03	€ 46,-
The Gladiators	63	02/03	€ 45,-
Tiger Woods PGA Tour 2003	87	01/03	€ 45,-
Total Immersion Racing	82	01/03	€ 45,-
Toy Factory	39	03/03	€ 15,-
Unreal 2	92	03/03	€ 50,-
Vandal	48	04/03	€ 30,-
War and Peace	65	03/03	€ 40,-
Wer wird Millionär? 3	68	01/03	€ 30,-
Zapper	56	04/03	[illegible]
Zoo Tycoon: Marine Mania	74	01/03	€ 25,-

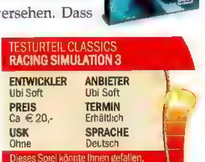
FIFA Football 2002

Pünktlich nach dem Release der Nachfolger senkt Electronic Arts die Preise für die Vorjahresmodelle: Neben **NHL 2002** ist auch **FIFA Football 2002** ab sofort zum Budget-Preis von 15 Euro erhältlich. Das vor einem Jahr noch revolutionäre Passsystem machte aus der bis dahin eher actionlastigen **FIFA**-Serie erstmals eine ernst zu nehmende Simulation – womit **FIFA Football 2002** seinem aktuellen Nachfolger trotz einer erkennbar schlechteren Grafik etwas voraus hat.



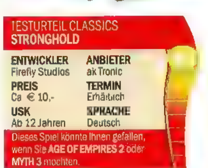
Racing Simulation 3

Die einen lieben es, die anderen hassen es: **Racing Simulation 3** spaltet die Gemüter. Die Grafik ist durchweg veraltet und die Strecken sowie die Teams sind mit Fantasienamen versehen. Dass im Inneren des Programms eine echte Simulation arbeitet, macht sich dennoch bemerkbar. So verfügt **Racing Simulation 3** über umfangreiche Setupmöglichkeiten und eine Telemetrie, außerdem wirken sich Wetter und schmutzige Reifen auf das Fahrverhalten aus.

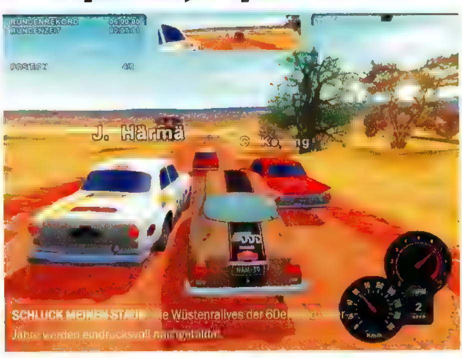


Stronghold

In **Stronghold** schwingen Sie sich auf den Thron eines mittelalterlichen Potentaten und ziehen Farmen oder Bäckereien hoch, Steinbrüche und Holzfäller liefern Baumaterial. Ihre Festung bemannen Sie mit Schwertkämpfern und Bogenschützen. Strategie kommt ins Spiel, wenn eine Belagerungsarmee vorbeikommt: Über Sturmleitern dringen Kämpfer in den Burghof vor, Rammböcke werden herangeschoben, Katapulte und Balliste beharken die Verteidiger.



Rally Trophy



SCHLUCK MEINEN STAUB: Die Wüstenrallyes der 60er Jahre wurden eindrucksvoll nachgestaltet.

Schlechte Beschleunigung und kaum Straßenlage? Das ist Fahrspaß pur!

Die Rallye-Simulation **Rally Trophy** setzt auf Sportautos der 60er- und 70er-Jahre. Die bis zu zwei Tonnen schweren Oldtimer müssen mit mageren 100 PS auskommen, was zu lächerlichen Beschleunigungswerten führt. Das hohe Gewicht ist außerdem Schuld an den exorbitanten Bremswegen – und in Zusammenarbeit mit den unterentwickelten Reifen sind die Boliden beim Bremsen nicht mehr lenkbar, sondern schieben einfach unbeeindruckt über die Vorderräder. Wer in den ersten Stunden nicht ständig von der Piste abfliegt, ist ein wahrer Könner. Damit unterscheidet sich **Rally Trophy** stark von herkömmlichen Rallye-Simulationen wie **Colin McRae 2**, die vergleichsweise einfach zu meistern sind. Dafür, dass dennoch die Motivation für das notwendige Training bestehen bleibt, sorgen schöne Strecken und sehenswerte Autos.



ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

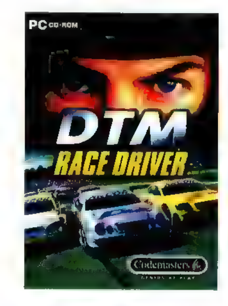
Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Achterbahn Designer SE	Disney	57	€ 26,-
Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
Black Isle Compilation	Virgin Interactive	80	€ 35,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
NEU Capitalism 2	Okaysoft	59	€ 13,-
Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cossacks: European Wars	ak Tronic	77	€ 10,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-
Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
NEU Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
NEU Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
Fußball Manager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
NEU FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Green Pepper	90	€ 7,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
MotoGP	THQ	68	€ 15,-
NEU NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
NEU Racing Simulation 3	Ubi Soft	66	€ 20,-
NEU Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
NEU Serious Sam 2	ak Tronic	70	€ 10,-
NEU Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
NEU S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
NEU Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider: Die Chronik	ak Tronic	78	€ 10,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax – The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

Angriff der Spitzen-Prämien

So viele Prämien gab's noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



Freelancer
Nach einem Überfall auf Ihre Raumstation stranden Sie, all Ihres Hab und Guts beraubt, auf einem fernen Planeten. Was Sie dort im vierten Jahrtausend erwartet, ist das harte und abwechslungsreiche Leben eines Draufgängers, Söldners und Freibeuters mit heißen Weltraum-Kämpfen, gefährlichem Schwarzhandel und mysteriösen Alien-Artefakten. Erscheint voraussichtl. am 11.4.03.
Prämien-Nr.: 002232



DTM Race Driver
In diesem einzigartigen, filmartigen Renn-Abenteuer brauchen Sie Ihren ganzen Mut, Ihre ganzen Fähigkeiten und Ihre gesamte Leidenschaft, um Ryan McKane vom Rookie bis zum weltklasse Rennfahrer zu bringen. Hängen Sie die Gegner ab, stellen Sie sich Ihren Herausforderungen und erleben Sie Siege und Niederlagen... Aber das Wichtigste ist: GEWINNEN! Erscheint voraussichtl. am 4.4.03.
Prämien-Nr.: 002150



Illustration

DX2 – Invisible War
Action-Rollenspiel der Extraklasse. Erscheint vorrausichtl. im Sommer 2003.
Prämien-Nr.: 002231



Splinter Cell
Taktisches High-Tech-Action-Adventure der Extra-Klasse. Knisternde Spannung!
Prämien-Nr.: 002089



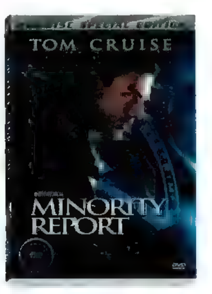
Command & Conquer Generals
Der neueste Teil des legendären Strategie-Klassikers. Mit atemberaubender 3D-Grafik.
Prämien-Nr.: 002104



Raven Shield
Der dritte Teil der Rainbow Six-Serie. Erscheint voraussichtl. am 20.3.03.
Prämien-Nr.: 002154



Signs – Zeichen DVD
Kornkreise im Maisfeld. Mel Gibson in einem mystischen Nervenkitzler. Genial! Erscheint am 3.4.03.
Prämien-Nr.: 002222



Minority Report DVD
Düstere Zukunftsvision von Steven Spielberg mit Tom Cruise. Unheimlich und realitätsnah. Erscheint am 22.3.03.
Prämien-Nr. 002226



Logitech MX 500 Optical Mouse
Dank der ergonomischen Form und des Hochleistungsprozessors für Spieler hervorragend geeignet.
Prämien-Nr.: 002245



DTK USB-Stick 64 MB
Damit können Sie Daten, Bilder, MP3s immer bei sich führen und schnell auf andere PCs übertragen.
Prämien-Nr.: 002216

Einfach und bequem online abonnieren:



Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str 10, A-5081 Anif.

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM inkl. Bonus-CD – nur im Abo. (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 08

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für 9,90 € gibt's 3 Ausgaben PC Games + 1 Sonderheft. Also gleich draufhalten!



C Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler

Spielabstürze, Grafikfehler, instabiles Betriebssystem? Sie brauchen Patches, Updates, Tools und Treiber? Da hilft nur eine zeitraubende und teure Internet-Recherche. Oder: Sie greifen zum neuen Sonderheft der PC Games: Auf fünf randvollen CDs hat die Redaktion alles Wichtige zusammengestellt, was PC-Spieler derzeit brauchen: 70 aktuelle Patches, 100 Treiber, 80 Zusatz-Levels und Mods, 40 Counter-Strike-Maps und die besten 60 Tools zur Systempflege.

PC Games Tipps & Tricks

Wissen, wie es gespielt wird! Weit über 1.800 Tipps zu den besten Spielen des letzten halben Jahres! Im PC Games Tipps-&-Tricks-Sonderheft finden Sie ausführliche Komplettlösungen unter anderem zu **Warcraft 3**, **NOLF 2** und **Mafia**. Auch aktuelle Titel wie **UT 2003**, **Anno 1503** und der neue **Fußballmanager 2003** werden ausführlich behandelt. Zum Heft gibt es gleich vier randvolle CDs mit aktuellen Treibern & Patches, einem kompletten PC-Games-Archiv im PDF-Format und den heißesten Demos.



C Games: Über 500 Gratis-Spiele und -Tools

In den Weiten des Internets fahndeten wir nach hochwertiger Gratissoftware, sprachen mit Hunderten von Hobby- und Profientwicklern auf der ganzen Welt. Das Ergebnis: 339 der unterhaltsamsten Spiele und 208 der nützlichsten Tools. Knapp 4 Gigabyte Daten schlummern für Sie auf der beiliegenden DVD. Damit Sie den Überblick nicht verlieren und gezielt suchen können, sind die Programme im Heft und auf der Begleit-DVD in Genres aufgeteilt.



TIPPS & TRICKS

C&C Generals

Explosionsartig entwickelt sich die Generals-Spielergemeinde. Nächtelang werden Matches ausgetragen, um zu sehen, wer der beste Heerführer ist. Wir zeigen Ihnen, welche Tricks Sie draufhaben müssen.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games bietet Ihnen die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf Seite 132.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528
Anno 1503	8	502
Anstoß 4 (AT)	2	530
Aquanox 2: Revelation	2	537
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503
Divine Divinity	6	504
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507
Dungeon Siege Chicken Level	2	505
Fußballmanager 2003 (AT)	2	531
Fußballmanager 2003 Profi-Tipps	4	534
Gothic 2	8	529
GTA 3 Komplettlösung	10	508
GTA 3 Profi-Tipps	4	509
H.O.M.M. 4	2	510
Haegemonia	2	533
Hitman 2 Komplettlösung	8	511
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Outcast Multiplayer	2	512
Jedi Outcast	4	513
Mafia Komplettlösung	8	514
Morrowind	4	515
Need for Speed: Hot Pursuit 2	2	517
Neverwinter Nights Editor	6	519
Neverwinter Nights	4	516
No One Lives Forever 2	6	518
OFP: Resistance	7	520
Port Royale	4	521
Runaway	4	532
Sim City 4	4	535
Splinter Cell	8	536
Stronghold Crusader	4	522
UT 2003	8	523
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3 Multiplayer	4	526

PC Games hilft

DIE GEFÄHRTEN Böse Weiden

Im zweiten Akt komme ich bei dem Alten Weidenmann nicht weiter. Muss ich dort fliehen oder kämpfen? MARTIN, PER E-MAIL

David Bergmann: Sie müssen mit Frodo auf den Weidenmann einschlagen, dürfen aber nur die „Hände" des Baumes erwischen. Das ist eine der kniffligen Stellen im Spiel. Bewegen Sie sich nach der Zwischensequenz nicht vom Fleck und werfen Sie zuerst einmal mit einem Stein nach dem Baum. Frodo sollte so platziert sein, dass er gerade außerhalb der Reichweite des Weidenmanns steht. Benutzen Sie nach dem Wurf nur noch den Stock Ihrer Figur. Sie müssen die Schläge perfekt timen. Schlagen Sie am besten gerade in dem Moment zu, in dem der Weidenmann seine „Faust" auf den Boden knallen lässt.

GOTHIC 2 Die Diebesgilde

Ich habe Rengaru, den Dieb leider laufen lassen und treffe nicht auf Attila, durch den ich die Schlüssel zur Diebesgilde erhalte. Leider will aber auch Tischler Thorben mir keine Lehre im Schlösserknacken erteilen, da er mir dauernd sagt, dass er mir nicht trauen könne. Was kann ich tun? KIM PER E-MAIL

Stefan Weiß: Es macht nichts, wenn Sie Rengaru nicht verpfiffen haben. Es gibt auch noch andere Möglichkeiten, sich mit Attila zu treffen. Eine Möglichkeit wäre: Reden Sie mit dem Wirt Kardif im Hafenviertel und sprechen Sie ihn auf spezielle Arbeit an. Er wird Sie an Nagur verweisen, der ebenfalls in der Kneipe lungert. Von ihm bekommen Sie den Auftrag, zu Baltram am Marktplatz zu gehen. Lassen Sie sich dort als Bote einstellen. Wenn das erledigt ist, verlassen Sie Khorinis durch das Osttor und folgen dem Pfad immer weiter, bis Sie zu Akils Hof kommen. Dort müssen Sie die zwei Söldner erledigen und anschließend mit Bauer Akil reden. Lassen Sie sich die Lieferung geben, kehren zu Baltram zurück und überreichen ihm das Päckchen. Marschieren Sie zu Lord Andre und verpfeifen Nagur. Wieder bei Kardif, erfahren Sie, dass sich Attila mit Ihnen treffen will.

Bevor Ihnen Thorben vertraut, müssen Sie die Sache mit dem Händler Matteo und Gritta lösen. Gehen Sie zu Matteo, er gibt Ihnen den entsprechenden Auftrag.

GOTHIC 2 Dracheneier

Was kann man mit den Dracheneiern anfangen? NICO, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Die Eier kann man in Kapitel 5 für Erfahrungspunkte und Gold verscherbeln, allerdings sollten Sie sich neun Stück aufheben, um sie mit ins sechste Kapitel zu nehmen.

Im sechsten Kapitel finden Sie noch mal elf Eier. Aus zehn Dracheneiern, einer schwarzen Perle und einer Einheit Schwefel können Sie sich einen Dracheneitrunk brauen, der +15 Stärke gibt. Mit 20 Eiern können Sie das entsprechend zweimal machen.

GOTHIC 2 Todeswelle

Ich spiele als Magier und wollte wissen, wo ich die Spruchrollen Todeshauch und Todeswelle finde. Ich befinde mich im fünften Kapitel und habe die Version 1.28 THEO, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Sie müssen als Erstes den Spruch schon gelernt haben, bevor Sie die Rollen erstehen können. Suchen Sie Gorax auf, er verkauft die entsprechenden Schriftrollen. Wichtig: Werden Sie bei Gorax nicht fündig, obwohl Sie den Spruch schon gelernt haben, schicken Sie Ihren Charakter einfach ins Bett. Suchen Sie am nächsten Tag erneut Gorax auf. Jetzt sollte er die passenden Sprüche parat haben.

MORROWIND Vulkanglasrüstung

Ich habe auf einer Webseite die Vulkanglasrüstung gesehen und jetzt würde ich gerne wissen, wo ich eine solche Rüstung herbekomme beziehungsweise ob man sie mit der Konsole reincheaten kann? DAVID, PER E-MAIL

Harald Wagner: Sie können zum Beispiel das Hauptquartier der Quarra-Vampire ausräumen, dort finden Sie eine komplette Glas- sowie Ebenerzrüstung, allerdings ist das nichts für Low-Level-Charaktere. Das Lager finden Sie in der Foyada Bani-Dau, auf gleicher Höhe mit Khuul (auf der Weltkarte). Im Verlauf des Spiels finden Sie Glas-Rüstungsteile oder -Waffen, wenn Sie die so genannten Goldenen Heiligen besiegen und deren Körper untersuchen.

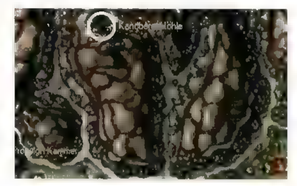
Cheaten geht natürlich auch, dazu müssen Sie allerdings den Editor (TES Construction Set) benutzen. Schreiben Sie sich dort die IDs der Glasrüstungsteile (z.B. glass_cuirass, glass helm, usw.) heraus. Im Spiel öffnen Sie dann die Konsole und geben ein:

player->additem "ID des Gegenstands" 1

MORROWIND Der Stab der Schande

Ich soll für eine Quest des Kaiserlichen Kultes/Ebenherz den „Silberstab der Schande" finden, der sich entweder westlich oder östlich des Kandbergs befindet, wo ist er? JURA, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Der Stab liegt bei einem Leichnam namens Iulus. Allerdings liegt der Knabe nicht in einem Dungeon, sondern im Freien, das macht die Suche schwierig. Iulus finden Sie westlich der Höhle auf der Anhöhe vom Kandberg. Der Screenshot sollte Ihnen weiterhelfen.



DEUS EX Bruderliebe

Wie überlebt der Bruder von JC Denton, Paul Denton, in Deus Ex ? Egal, was ich mache, es klappt einfach nicht. JAN, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Pauls Überleben ist schlicht und einfach an einen Auslöser gebunden. Er überlebt nur dann, wenn Sie nach dem Gespräch mit ihm in seinem Zimmer das Hotel NICHT durch das Fenster verlassen. Auch wenn Sie alle Gegner erledigen und trotzdem durch das Fenster verschwinden, löst das einen Trigger aus, der unweigerlich zu Pauls Tod führt. Verlassen Sie das Hotel durch die Vordertür, wird der Trigger nicht ausgelöst.

FIFA 2003 Steuerung

Kann man in FIFA 2003 beim Elfmeterschießen platziert schießen, zum Beispiel oben ins Eck oder unten ins Eck. Ich vermute mit Tastatur nein mit Gamepad ja? Und wie lassen sich Fallrückzieher ausführen? MICHAEL, PER E-MAIL

Justin Stolzenberg: Mit Ihrer Vermutung haben Sie beinahe Recht: Wenn Sie ein Gamepad benutzen, können Sie sehr präzise in alle Ecken zielen. Mit der Tastatur geht es zwar auch, aber nur sehr ungenau. Die Justierung erfolgt hierbei durch die Länge des Tastendrucks, weshalb Elfmeter oft am Tor vorbei gehen oder zu ungezielt geschossen werden. Bei artistischen Volleyschüssen kommt es genau auf das Timing an. Volleys allgemein werden durch doppeltes Drücken der jeweiligen Taste hervorgerufen. Fallrückzieher kann man erzielen, wenn der Ball die richtige Höhe hat und man dann die „Hoher Pass"-Taste doppelt drückt.

AGE OF MYTHOLOGY Neue Völker

In der PCG 01/03 war eine Nachricht zu neuen Völker in Age of Mythology. Lassen sich diese auch freischalten? EGMONT, PER E-MAIL

Rüdiger Steidle: Unseres Wissens nach lassen sich die neuen Völker nicht „freischalten" – sie werden wohl als Teil eines Add-ons, das im Sommer/Herbst 2003 erwartet wird, zu den bekannten Völkern stoßen.

MOHAA SPEARHEAD Dateikonflikte

In der Mission „Normandie – Zerstören Sie den Tiger-Panzer" lässt sich der Panzer einfach nicht zerstören! Auch nicht, wenn ich ihn mit der FLAK fünfmal treffe. Was soll ich machen? BLADE, PER E-MAIL

Christian Müller: Wenn die 88er keinen Schaden verursacht, so können Sie das auf zwei Arten lösen: Eine Möglichkeit wäre, alle Nicht-**MOHAA**-Mods aus dem Hauptverzeichnis zu entfernen, wenn Sie **Spearhead** spielen. Oder, falls Sie keine Mods installiert haben, schauen Sie in Ihr „Mohaa/Hauptverzeichnis" und entfernen Sie „User-Battle of the Bulge – Ardennes.pk3" und die „User-tank battle v3-1.pk3". Diese beiden Dateien sind für den Tiger und die 88er-Granaten in **Allied Assault** nötig, scheinen aber einen

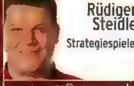
Die PC-Games-Spiele-Experten





Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de

Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de




Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de



Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de



Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de



Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

Konflikt mit **Spearhead** zu verursachen. Leider können wir keine Erfolgsgarantie übernehmen, da diese Vorgehensweise nicht bei allen Spielern zum Erfolg geführt hat. Sichern Sie daher Ihre Spielstände und probieren Sie es dann aus.

MAFIA Heliumstimmen

Ich besitze die deutsche Version des Titels und habe Probleme mit den Stimmensounds. Die Stimmen der Zivilisten sind so hoch und piepsig, dass man gar nichts mehr verstehen kann, obwohl ich die Audio-Settings alle auf Maximal gestellt habe. Was kann ich tun?

NICO, PER E-MAIL

Florian Weidhase: Diese „Heliumstimmen" kommen durch zu schnelles Abspielen der Sounds zustande. Um das abzustellen, öffnen Sie in Windows das Startmenü und wählen die Schaltfläche „Ausführen" aus. Geben Sie dort „dxdiag" ein. Bei der Registerkarte „Sound" stellen Sie die Hardwarebeschleunigung aus, indem Sie den Schieberegler ganz nach links ziehen. Jetzt sollte **Mafia** normal funktionieren.

GOTHIC 2 Schätze und Schlüssel

1. Wie soll ich die Schatzkarte vom Kartenmacher in Khorinis deuten?
2. Auf dem Weg von Khorinis Richtung „Taverne zur toten Harpie" komme ich durch eine Schlucht, in der sich einige Molerats herumtreiben. Dort befindet sich eine Höhle mit einer Kiste – diese ist aber nur mit einem Schlüssel zu öffnen. Ich habe jedoch keine Ahnung, wo sich dieser Schlüssel befindet.

JAN, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Zu 1. Die Schatzkarte weist Sie auf ein Gebiet im Norden hin. Dort tummeln sich jede Menge Monster, dafür finden Sie dort eine nette Waffe und einen Ring. Außerdem können Sie die Karte in einer Quest an Hannah zurückgeben.

Zu 2. Die verschlossenen Truhen lassen sich nur öffnen, wenn Sie den Weg des Magiers spielen. Dann erhalten Sie die entsprechenden Schlüssel bei bestimmten Kloster-Quests.

S.O.F. 2 (DT.): Der Weinkeller

Ich habe ein Problem im Level „Weinkeller". Was mache ich in der Zwischendecke und wo finde ich den Ausgang?

FRANK, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Gehen Sie folgendermaßen vor:
In der Zwischendecke – Kriechen Sie am großen Gitter im Boden vorbei. Wenn Sie auf das Gitter krabbeln, stürzen Sie in das Bowlingzimmer zurück. Am Ende der Zwischendecke ist ein kleines Gitter. Öffnen Sie es mit dem Messer und werfen Sie zwei Granaten hinunter.
Ausgang – Im großen Kellergewölbe steht ein Kistenstapel. Dahinter befindet sich ein Schalter, der einen Geheimgang hinter dem Regal öffnet.

NWN-EDITOR Skripting

Ich möchte in meinem Modul folgende Dinge einbauen, weiß aber nicht, wie die Skripts dafür aussehen müssen.
1. Wie kann ich einen NPC auf einen Stuhl hinsetzen?
2. Wie kann ich zum Beispiel ein Gespräch zwischen zwei NPCs simulieren?

Stefan Weiß: Damit sich ein Charakter hinsetzt, benutzen Sie beispielsweise das folgende Skript bei der Zeile „OnHeartbeat" für Ihre Figur:

```
void main()
{
object oChair;
oChair = GetNearestObjectByTag („stuhl_01", OBJECT_SELF);
ActionSit(oChair);
}
```

Wichtig: Sie müssen dem entsprechenden Stuhl eine genaue Bezeichnung geben, in unserem Fall stuhl_01.

Zur zweiten Frage: Sie können ein solches Gespräch zum Beispiel mithilfe eines Auslösers (Trigger) starten.
Schreiben Sie bei den Eigenschaften des Triggers in der Zeile OnEnter folgendes Skript:

```
void main()
{
object oG1 = GetNearestObjectByTag(„Talker01",OBJECT_SELF, 1);
object oG2 = GetNearestObjectByTag(„Talker02",OBJECT_SELF, 1);
object oPC = GetEnteringObject();
if (GetLocalInt(oPC, „npctalk") == 0)
{
AssignCommand(oG1, ActionPlayAnimation(ANIMATION_LOOPING_TALK_LAUGHING, 1.0, 5.0));
AssignCommand(oG2, ActionPlayAnimation(ANIMATION_LOOPING_TALK_LAUGHING, 1.0, 5.0));
DelayCommand(0.5, AssignCommand(oG1, SpeakString(„Hast du gehoert, letzte Woche sind hier Goblins aufgetaucht!")));
DelayCommand(4.0, AssignCommand(oG2, SpeakString(„Man ist heut aber auch nirgends mehr vor diesen Viechern sicher!")));
DelayCommand(8.0, AssignCommand(oG1, SpeakString(„Ganz recht, wird Zeit, dass mal jemand damit aufraeumt!")));
DelayCommand(12.0, AssignCommand(oG2, SpeakString(„Da hast du Recht.")));
SetLocalInt(oPC,„npctalk", 1);
}
}
```

Im Beispiel wurden die NPCs Talker01 und Talker02 bezeichnet! Mit den Animations-Befehlen vollführen die NPCs Bewegungen bei der Unterhaltung. Der Wert 5.0 gibt an, dass die Animation 5 mal gespielt wird. Soll es länger dauern, müssen Sie den Wert entsprechend ändern.

Wie skripte ich folgende Events?
1. Nachdem ich mit einem NPC gesprochen habe, soll er dahinscheiden.
2. Einige NPCs sollen ein Ritual durchführen.

PATRICK, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Zu 1. Erstellen Sie eine Gesprächsdatei. Bei der Zeile, mit der der Dialog endet, gehen Sie auf „Erfolgte Aktionen". Dort müssen Sie ein Skript erstellen, das wie folgt aussehen muss:

```
void main()
{
object oNPC = GetObjectByTag(„NPC_Name");
if (GetIsObjectValid(oNPC))
{
effect eDeath = EffectDeath();
ApplyEffectToObject( DURATION_TYPE_INSTANT, eDeath, oNPC);
}
}
```

Zu 2. Dafür müssen die NPCs mit einem „PlayAnimation"-Skript ausgestattet sein, das z. B. so aussehen kann:

```
void main()
{
if(IsInConversation(OBJECT_SELF) == FALSE)
{
ActionPlayAnimation
(ANIMATION_LOOPING_WORSHIP,1.0,4000.0);
}
}
```

Das Skript wird in der Skript-Schaltfläche in den Eigenschaften des NPCs unter „OnHeartbeat" eingesetzt.

JEDI OUTCAST Tankprobleme

Ich soll Calrissians Schiff, die Lady Luck, auftanken, aber ich kann die Symbole an den Zapfsäulen in der Hall nicht verstellen. Ist das ein Bug?

PHILIPP, PER E-MAIL

Christian Müller: Nein, das ist kein Bug – die Symbole werden außerhalb des Hangars auf dem großen Tank verstellt, nicht in der Halle. Laufen Sie aus dem Hangar und halten Sie sich links, dann erreichen Sie den großen Tank (achten Sie einfach auf die Tankrohre). Springen Sie auf den Absatz hoch, von dort erreichen Sie die Schaltkonsole mit den Symbolen. Auf unserer Webseite www.pcgames.de finden Sie passende Screenshots in der Komplettlösung.

RUNAWAY Der Riemen

Im dritten Kapitel muss ich den Riemen von dem Pferdewagen lösen, damit ich damit Joshua helfen kann. Aber Brian sagt, dass er den Riemen nicht lösen kann, weil er an einem Eisenbogen festhängt. Wie komme ich an den Riemen?

ERIK, PER E-MAIL

David Bergmann: Den Riemen bekommst Du mit der Schere ab, die Du in der Kammer unten im Saloon findest.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Sim City 4

Highways müssen keine Auffahrten besitzen, um die Straßen zu entlasten. Die Autos benutzen Highways auch, wenn keine Auffahrten vorhanden sind, und der Verkehr auf den umliegenden Straßen wird vermindert. Zudem sparen Sie dadurch eine Menge Geld und vor allem Zeit und Geduld, da das Anlegen von Auffahrten schon fast ein abgeschlossenes Studium voraussetzt.

Eingebaute Gags:

Bauen Sie einen strategisch wichtigen Militärstützpunkt in Ihrer virtuellen Stadt und schließen Sie ihn an Ihr Verkehrsnetz an. Jetzt werden nicht nur Militär-Lkws aus dem Stützpunkt fahren - die Soldaten fahren auch schon mal gerne mit dem Panzer einkaufen. Außerdem ziehen Militärtrupps durch die Straßen, die beim genaueren Hinsehen (Stufe 5) wesentlich größer sind als die Sims in der Stadt. TOBIAS FRANK

2 Warcraft 3

In der Warcraft 3-Kampagne der Untoten gibt es einen versteckten Ausrüstungsgegenstand. Es handelt sich hierbei um ein Goblin-Nachtsichtgerät. In der zweiten Mission müssen Sie die Urne von König Terenas bergen. Wenn Sie den letzten Paladin erledigt haben und sich weiter in Richtung Südosten bewegen, kommen Sie an einen kleinen Bauernhof mit vier Schafen. Sprengen Sie alle vier Schafe durch häufiges Klicken und es erscheint das Goblin-Nachtsichtgerät. MICHAEL SCHRÖDER

3 James Bond: Nightfire

Sie können in den Missionen mit dem Scharfschützengewehr wichtige Munition sparen, indem Sie mit angeschlagenem Gewehr auf den Kopf des Gegners zielen und dann zur Pistole wechseln. Sie dürfen dabei nur die Maus nicht bewegen. Feuern Sie dann Ihre Kugel ab - der Gegner fällt wie bei einem gezielten Scharfschützentreffer sofort um. Der Trick funktioniert natürlich nur bei Gegnern, die still auf ihrem Posten stehen. MARVIN BERNHARDT

4 Mafia

Im "Freie Fahrt Extrem Modus" kann man alle Wagen "erneuern": Wenn ein Wagen anrollt, stellen Sie sich einfach vor ihn hin und schießen die Reifen platt. Danach zerstören Sie sämtliche Fenster und erledigen schließlich den Fahrer. Wenn man jetzt den armen Tropf aus dem Wagen zerrt und sich selbst ans Steuer setzt, sieht das Auto wieder aus wie neu! JO HOESER

MOHAA - SPEARHEAD

Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel und schreiben Sie folgende Parameter ans Ende der Startzeile: +set developer +set ui_console 1 +set cl_playintro 0 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Per Taste "^" (links oben) öffnen Sie die Konsole während des Spielens und können dort folgende Befehle eintippen:

Cheat	Wirkung
dog	- Unverwundbarkeit
fullheal	- Volle Gesundheit
wuss	- Alle Waffen und Munition
noclip	- Durch Wände gehen
notarget	- Für Gegner unsichtbar
toggle cg_3rd_person	- Ansicht von hinten
fadeout	- Level beendet
health	- Gesundheit angeben

Um gezielt Ausrüstung zu bekommen, geben Sie "giveweapon weapons/waffenname.tik" - natürlich mit einem der Waffennamen - ein:

colt45	mp40
p38	ppsh_smg
silencedpistol	sten
nagant_revolver	thompsonsmg
webley_revolver	shotgun
m1_garand	m2frag_grenade
enfield	steilhandgranate
springfield	russian_f1_grenade
mosin_nagant_rifle	mills_grenade
kar98	rdg-1_smoke_grenade
kar98sniper	m18_smoke_grenade
svt_rifle	nebelhandgranate
g43	bazooka
bar	panzerschreck
mp44	

Die Karten sehen Sie über den Befehl "maplist", mit "map Kartenname" kommen Sie direkt dorthin.

Die einzelnen Missionen können Sie freischalten:
Mission 2: seta g_m2l1 "1"
Mission 3: seta g_m3l1 "1"
Mission 4: seta g_m4l1 "1"
Mission 5: seta g_m5l1 "1"
Mission 6: seta g_m6l1 "1"

UNREAL 2: THE AWAKENING

Öffnen Sie die Konsole mit der "Ö"-Taste und geben Sie BEMYMONKEY ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Jetzt können die unten genannten Cheat-Codes eingetippt werden.

Cheats	Wirkung
GOD	Gott-Modus
NEXTLEVEL	Zum nächsten Level springen
SETSPEED x	Die Geschwindigkeit des Spielers auf x setzen
INVISIBLE 1	Unsichtbarkeit einschalten
INVISIBLE 0	Unsichtbarkeit ausschalten
LOADED	Alle derzeitig verfügbare Waffen werden geladen
ALLAMMO	Alle derzeitig verfügbaren Waffen haben 999 Schuss
PHOENIX	Phönix-Powersuit verfügbar
FEARME	Die Feinde haben Angst
GHOST	Durch Wände gehen
FLY	Flug-Modus
AMPHIBIOUS	Unterwasser-Modus
WALK	In den normalen Modus zurückkehren
SLOMO	Zeitlupe
TOGGLEINFINITEAMMO	Immer volle Munition
TOGGLERELOADS	Waffen laden sich automatisch auf
TELEPORT	Sie werden zur anvisierten Stelle versetzt
TOGGLESPEED	Doppelte Spielgeschwindigkeit
CHANGESIZE x	Größe des Spielers auf x setzen
BEHINDVIEW 1	Beobachterperspektive anschalten
VIEWSELF	Zur Ego-Perspektive zurückkehren
TOGGLESHOWKPS	Alle Schlüsselstellen im Level werden angezeigt
TOGGLESHOWNPS	Sämtliche Navigationspunkte werden eingeblendet
KILLHITNPC	Der Gegner im Fadenkreuz wird vernichtet
KILLACTIVENPCS	Alle derzeitig aktiven Feinde sterben
TOGGLESHOWALL	Versteckte Einzeichnungen werden sichtbar

SPLINTER CELL-Demo

Drücken Sie während des Spieles die Tab-Taste und geben Sie die Cheat-Codes ein. Bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste:

Cheats	Wirkung
health	Volle Gesundheit
invisible 1	Unsichtbarkeit ein
invisible 0	Unsichtbarkeit aus
fly	Sam kann fliegen.
ammo	Sie erhalten die volle Munitionsladung.
ghost	Fisher kann durch Wände spazieren.
walk	Sie kehren zum normalen Laufmodus zurück.
killpawns	Alle Gegner verschwinden.
playersonly	Die Feinde erstarren.

RALLISPORT CHALLENGE

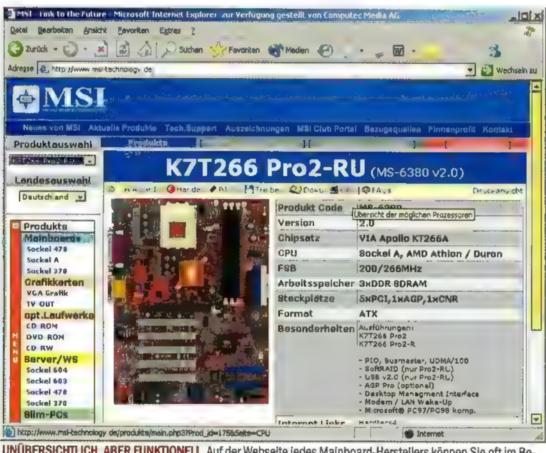
Gewinnen Sie die unten aufgeführten Rennen, um das entsprechende Bonus-Auto freizuschalten:

Bedingung	Bonus-Auto
Mediterrane Rally	Citroen Xsara
Rallicross International Rennen	Ford RS 200
Pro Rally Cup	Nissan Micra
Ice Racing Int. Circuit Rennen	Renault 5 Turbo
Koenig Unlimited Rennen	Saab 9-3 Viggen

Erreichen Sie die aufgeführten Punktestände, um die Bonusautos zu erhalten:

Bedingung	Bonus-Auto
Ab 12.000 Punkte:	
	Citroen Xsara Rallycross
	Ford Focus Rallycross
	Lancia Delta
	Mitsubishi Lancer EVO 65
	Nissan Skyline
	Opel Astra T16 4x4
	Saab 9-3 T16 4x4
	Subaru Impreza Hill Climb
Ab 40.000 Punkte:	
	Audi Quattro SI
	Lancia Delta S4
	Metro ER4
	Peugeot 205 T16
Ab 70.000 Punkte:	
	Audi Quattro SI Hill Climb
	Peugeot 405 T16 Hill Climb
	Suzuki Grand Vitara PP Special
	Toyota Tacoma Hill Climb

Hardware-Hilfe



UNÜBERSICHTLICH, ABER FUNKTIONELL Auf der Webseite jedes Mainboard-Herstellers können Sie oft im Bereich „Support" oder unter „Products" herausfinden, mit welchen Prozessoren die Platinen zusammenarbeiten.

Aufrüsten! **Aber wie?**

Ich möchte gerne meinen Rechner aufrüsten, kann aber nicht mehr als 400 bis 500 Euro ausgeben. Aktuell habe ich einen Athlon XP 1600+, 256 MB DDR266-RAM, ein KT266A-Mainboard und eine Ati Radeon 9700. Ich hatte an einen Athlon XP 2400+, 512 MB RAM und ein Nforce-2-Motherboard gedacht. Dabei stellen sich mir einige Fragen: Welchen Speichertyp soll ich verwenden? Lohnt es sich, auf den neuen AMD Barton zu warten? Wie zukunftssicher wäre diese Konfiguration? Außerdem würde ich gerne wissen, ob die neuen 16-ms-TFT-Bildschirme wirklich für sehr schnelle PC-Spiele geeignet sind.

ALEXANDER GROTHE, PER E-MAIL

Ein Nforce2-Mainboard ist als Neuanschaffung absolut zu empfehlen. Der Nforce2-Chipsatz unterstützt bereits die neuen Barton-Prozessoren Athlon XP 2900+ und 3000+ und den verwendeten Frontside-Bustakt von 166 MHz. KT266A-Mainboards sind wenig zukunftssicher. Das K7T266 Pro2-RU von MSI unterstützt beispielsweise maximal den Athlon XP 2100+, das K7T266 Pro hingegen unterstützt den Barton. Aktuelle Mainboards mit Nforce2, SiS746FX oder VIA KT400 sind Barton-tauglich, Mainboards mit KT333 teilweise nur über BIOS-Updates. Zu einem Nforce2-Mainboard passt DDR400-Speicher, aber auch der etwas ältere DDR333-Speicher. Achten Sie darauf, dass der Speicher synchron zum FSB läuft: bei FSB133-Athlons sollte der DDR-Speicher auf effektiv 266 MHz laufen, bei FSB 166-Prozessoren sollten Sie DDR333-Speicher einsetzen. Speichers sollten Sie nur im Paar kaufen und einsetzen, da Sie sonst keinen Vorteil von der doppelt ausgelegten Speicher-Architektur des Nforce2 haben. Die Flachbildschirme mit 16 Millisekunden Reaktionszeit sind natürlich besser geeignet als TFT-Panels mit höherer Reaktionszeit. Sie können rund 63 Bilder pro Sekunde schlierenfrei darstellen. Wie das in der Praxis aussieht, erfahren Sie anhand eines ausführlichen Hardware-Tests der neuen Flachmänner in der nächsten PC Games, die ab dem 5. April im Handel liegt.

Ohne aktuelle Treiber geht's nicht

Meine Grafikkarte (Asus Geforce4 Ti-4200, 64MB) wird von Windows erkannt und funktioniert hervorragend, allerdings nicht mit OpenGL-Spielen! Sobald ich versuche, Jedi Knight 2 zu starten, gibt mir der PC die Meldung, er finde keine 3D-Hardware! Auch der DirectX-7 Test im „dxdiag" funktioniert nicht. Ich habe die Grafikkarte schon deinstalliert und wieder neu eingerichtet, den Treiber auf den neuesten Stand gebracht und anschließend auch einen alten ausprobiert. Das geht alles nicht. Meine Vermutung ist, dass bei diversen Übertaktungsversuchen etwas schief gelaufen ist. Aber das kann doch eigentlich nicht sein, wenn die Karte zum Beispiel bei Unreal Tournament 2003 einwandfrei funktioniert, oder?

THOMAS NITSCHKE, PER E-MAIL

Wenn Sie in Spielen wie **Jedi Knight 2, Elite Force** oder **Heavy Metal F.A.K.K. 2** im Startfenster die Fehlermeldung „Could Not Open GL Subsystem" erhalten, sollten Sie unbedingt die aktuellen Grafiktreiber deinstallieren („Start/Systemsteuerung/Software") und sich von unserer Heft-CD die neuesten Treiber installieren. Solange Sie eine Grafikkarte besitzen, die nicht älter als drei Jahre ist, ist dieses Phänomen ein reines Treiberproblem. Dass der DirectX-7-Grafiktest bei Ihnen nicht funktioniert, hat nichts mit dem Startproblem von **Jedi Outcast** zu tun. Direct3D ist die Grafik-Schnittstelle von DirectX und wird von **Jedi Outcast** Spiel nicht eingesetzt. Stattdessen setzt id Software bei der Q3-Engine auf die 3D-Schnittstelle OpenGL.

Frequenz-Verwirrung

Ich habe mir eine Radeon 9500 Pro gekauft. Geiles Teil, schneller als meine Geforce4 Ti-4400. Aber ich habe eine Frage: Das 3D-Tool Powerstrip zeigte bei meiner Ti-4400 für Chip und Speicher 275 und 550 MHz an. Bei der Ati sind das aber nur 275 und 270 MHz? Ist das ein Fehler im Tool selbst? Können Sie mir das vielleicht erklären?

CHRISTIAN SPECHT, PER E-MAIL

Powerstrip hat die Taktfrequenzen der Grafikkarte tatsächlich korrekt ausgelesen. Da sowohl die Ti-4400-Grafikkarte als auch die Radeon 9500 Pro DDR-Speicher einsetzen, gibt es zwei Möglichkeiten, die Taktfrequenz anzugeben. Entweder Sie geben die wahre Taktfrequenz oder die effektive an. Bei Single-Data-SDRAM waren diese beiden Werte stets gleich, bei Double-Data-Rate-SDRAM verdoppelt sich aber die effektive Taktfrequenz, da die Speicherart pro Taktzyklus gleich zwei Datenpakete statt nur einem überträgt. In unserem Kasten „Besonders taktvoll: Grafikspeicher" liefern wir Ihnen die Taktfrequenzen aller aktuellen Ati- und Nvidia-Grafikchips und dazu den effektiven Speichertakt. Im Mainboard-Bereich gelten übrigens die gleichen Grundlagen. So arbeitet DDR266-Speicher beispielsweise effektiv mit 266 MHz, obwohl er mit nur 133 MHz getaktet ist.

Ungewissheit bei Mainboards

Ich interessiere mich für das Asus-Mainboard A7S333. Bevor ich mich für den Kauf des Mainboards entscheide, wüsste ich gern, ob es mit einem AMD Athlon XP 2400+ kompatibel ist. Auf der Asus-Seite konnte ich keine Informationen finden.

PATRICK WINZENRIED, PER E-MAIL

Besonders taktvoll: **Grafikspeicher**

DDR-Speicher und Taktangaben verwirren PC-Spieler. Wir bringen Licht in das MHz-Chaos.

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effekt. Speichertakt
Geforce4 Ti-4200-8X	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	513 MHz
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz
Radeon 9500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	540 MHz
Radeon 9500 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	540 MHz
Radeon 9700	Ati	275 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	540 MHz
Radeon 9700 Pro	Ati	325 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	620 MHz
Geforce FX 5800 Ultra	Nvidia	500 MHz	128 Bit	128 MB DDR-II RAM	1.000 MHz

* Bei DDR-II-Speicher wird der effektive Takt geviertelt, um die wahre Taktfrequenz zu erfahren. Bei DDR-RAM teilen Sie den effektiven Takt lediglich durch zwei, um die echte Taktung zu erfahren.

Unter http://www.asus.com.tw/support/cpusupport/cpusupport.aspx finden Sie eine Webseite, die Ihnen entweder die passenden Mainboards zu einem ausgewählten Prozessor oder die kompatiblen Prozessoren zu einem bestimmten Asus-Mainboard anzeigt.

Kriegsdienst-Verweigerer

Ich habe mir das Spiel Battlefield 1942 gekauft. Wenn ich es installieren will, bleibt die Installation bei 83 Prozent stehen und meldet, ich solle „Disc 0" einlegen. Es gibt aber nur zwei CDs – was soll ich tun? Ich habe Windows Me, 512 MByte RAM, einen 1,3-GHz-Prozessor und eine Geforce2 MX-200. Liegt es vielleicht am Betriebssystem? Bitte helfen Sie mir.

FLORIAN SEUFERT, PER E-MAIL

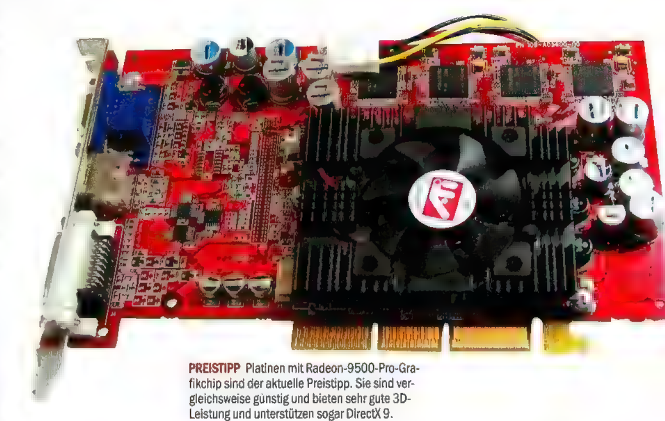
In der Redaktion konnten wir den Fehler leider nicht reproduzieren, aber dafür haben wir uns für Sie in der Support-Abteilung von Electronic Arts erkundigt. Demnach scheint die Installations-Blockade von einem beliebigen Virenkiller auszugehen. Unser Tipp: Schließen Sie alle Programme (auch die neben der Windows-Uhr in der Task-Leiste!) und versuchen Sie erneut, das Spiel zu installieren. Nun sollte es problemlos funktionieren. Diese Vorgehensweise hilft übrigens auch gegen die Fehlermeldung „Debug detected", die bei einigen Lesern während des Spielens auftritt.

CD-Key geklaut?

Ich habe versucht, mit meiner frisch erstandenen Battlefield-Version online zu spielen. Aber ich konnte das Spiel nicht mal starten – mein CD-Key wird bereits online benutzt? Wie kann das sein? Ich habe zu Hause eine schnelle DSL-Leitung – daran kann es doch eigentlich nicht liegen, oder?

FABIAN DROSTE, PER E-MAIL

Wenn Sie eine solche Fehlermeldung bekommen, sollten Sie sich umgehend mit dem Kundendienst von Electronic Arts in Verbindung setzen. Schicken Sie eine E-Mail mit Ihrem Namen, Adresse, Telefonnummer und der eingescannten Rückseite der Verpackung (der CD-Key muss leserlich sein) an die folgende E-Mail-Adresse: support20@ea.com. Alternativ erreichen Sie die technische Hotline täglich zwischen 11 und 20 Uhr unter der kostenpflichtigen Telefonnummer 0190-776633 (€ 1,24 pro Minute).



PREISTIPP Platinen mit Radeon-9500-Pro-Grafikchip sind der aktuelle Preistipp. Sie sind vergleichsweise günstig und bieten sehr gute 3D-Leistung und unterstützen sogar DirectX 9.

Besser ohne Firewall

Ich kann an keinem Onlinespiel teilnehmen – warum nicht? Das Spiel ist korrekt installiert, gepatcht und ich verwende ein nahezu jungfräuliches Windows XP Home mit aktuellen Treibern für mein KT400-Mainboard, meine Radeon 9700 und meine Sound Blaster Live. Ich verwende den DSL-Anschluss von meinem Vater – muss ich da vielleicht noch was einstellen?

CARSTEN ORTBECK, PER E-MAIL

Jeder PC wird im Internet durch eine einzigartige Nummer (IP-Adresse) identifiziert. Damit **Battlefield 1942** sich nun von Ihrem PC auf einem Internet-Server anmelden kann, muss ihm dazu auch der entsprechende Weg freistehen. Das geschieht über verschiedene Datenleitungen, so genannte Ports. Wenn Ihr Vater beispielsweise eine so genannte Firewall als Sicherheits-Software einsetzt, kann er damit diese Zugänge beschränken oder sogar komplett schließen. Das Ergebnis: Sie können nicht online spielen. Das Problem ist aber behoben, wenn Sie die folgenden UDP-Ports in der Firewall freischalten: 14, 56, 7. Wenn Sie die Gamespy-Software zum Starten eines Spiels verwenden wollen, müssen Sie zusätzlich die Ports 27, 28 und 900 freigeben – und schon steht dem Online-Wettkampf nichts mehr im Weg.

Mein TFT und die Geforce3

Ich habe eine Frage zur optimalen Konfiguration von Grafikkarten. Ich besitze ein TFT-Panel (maximale Auflösung 1.024x768 Bildpunkte). Ihr gebt als optimale Konfiguration der Geforce3-Grafikkarten ab Geforce3 1.280x1.024 Bildpunkte an. Mein Monitor unterstützt diese Auflösung aber nicht. Läuft jetzt die Grafikkarte nicht mit voller Leistung? Muss ich mir auch noch einen neuen Bildschirm kaufen? Oder läuft die GraKa auch in diesem Modus mit voller Leistung?

SVEN STILLER, PER E-MAIL

Die empfohlene Auflösung in 3D-Spielen soll Sie eigentlich nur davor bewahren, eine sehr leistungsfähige 3D-Grafikkarte ausschließlich mit kleinen Auflösungen zu betreiben, wenn mehr möglich ist. Bei den meisten Spielen wird Ihre Geforce3-Platine sicherlich nicht ganz ausgereizt, deshalb können Sie im Grafikkartenmenü gerne zusätzliche qualitätssteigernde Effekte wie Kantenglättung und/oder den anisotropen Filter (ersetzt durch den Tiefeneffekt in 3D-Spielen unscharf gewordene Texturen durch scharfe) nutzen.

BERND HOLTMANN



ÄRGERLICH Was tun, wenn die Installation abbricht oder Ihr CD-Key schon verwendet wird? PC Games hat sich der wichtigsten technischen Probleme rund um Battlefield 1942 angenommen.

Noch Fragen?

Wenn Sie Technix- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Praetorians

Ave, Zenturio und herzlich willkommen zu Ihrer Fortgeschrittenen-Ausbildung für Feldherren. Die erfolgreiche Teilnahme an diesem Kurs wird dafür sorgen, dass Sie die Feinde Roms besiegen.

Strategie gewinnt

Wenn Sie auf dem Schlachtfeld erfolgreich sein wollen, entscheidet nur die Strategie. Eine Legion aus 120 Mann kann einen zahlenmäßig stark überlegenen Feind besiegen oder gegen einen schwächeren Gegner untergehen. Was passiert, liegt einzig und allein am richtigen Einsatz der Truppe.

Aufklärung

Das beste Heer kann nichts gegen einen Feind ausrichten, den es nicht sieht. Späher sind daher für den Erfolg auf dem Schlachtfeld unerlässlich. Idealerweise wird Ihre Armee stets von beiden Spähern begleitet. Bereits ohne den Einsatz von Falke oder Wolf ist der Sichtbereich der Aufklärer sehr groß. Schicken Sie stets den Wolf voraus, um vor Hinterhalten aus Wäldern gefeit zu sein.

Das Rote Kreuz

Ebenso wie Aufklärer müssen auch Heiler stets bei der Truppe sein. In der Defensive werden Sie feststellen, dass ein Heiler hinter den kämpfenden Einheiten die Verluste minimiert. In den Kampfpausen sorgt der Medizinmann dafür, dass alle Truppen wieder volle Gesundheit haben.

Dörfer einnehmen

Garnison

Um ein gegnerisches Dorf zu übernehmen, muss die Garnison zerstört werden. Statt jetzt sofort eine neue Garnison zu bauen, errichten Sie zunächst Wachtürme. Die KI reagiert oft darauf, dass ein Ort übernommen wird und setzt zum Gegenangriff an. Wenn Sie vorher zwei bis drei strategisch klug platzierte Türme gebaut haben, können Sie jede Konter-Offensive zerschlagen.

Immer verteidigen

Lassen Sie Dörfer nie unbewacht. Während Ihre Hauptstreitkraft schon lange neuen Zielen entgegenmarschiert, fällt der Feind vielleicht in Ihre Siedlung ein. Die Truppen sind dann zu weit weg, um den Fall des Dorfes zu verhindern. Lassen Sie also nach Möglichkeit immer Truppen zurück.

Einheiten ausbilden

Um überhaupt Einheiten ausbilden zu können, muss ein Zenturio oder Feldherr das Dorf betreten. Achten Sie hier stets darauf, einen möglichst unerfahrenen Zenturio für diese Aufgabe abzustellen. Ein Level-4-Zenturio hat in einem Ausbildungslager nichts zu suchen – seine Fähigkeiten kommen nicht zur Geltung. Ausnahme: Der Bonus des Zenturios wirkt auf die Einheiten in unmittelbarer Nähe zum Dorf – bei der Verteidigung ein Vorteil, da der General geschützt ist.

Truppenverhalten

Die richtige Einstellung

Um die Einheiten richtig kontrollieren zu können, müssen Sie sich mit den Befehlen gut auskennen. Lernen Sie am besten gleich die Tastaturkommandos auswendig – das spart Zeit.

Defensiv – Offensiv

Diese Einstellung ist sehr wichtig, da sie entscheidet, wie Ihre Einheiten bei Sichtkontakt mit dem Feind reagieren. Wenn Sie gerade Ihre Truppen aufstellen und der Gegner Sie noch nicht bemerkt hat, ist „Defensiv" die richtige Einstellung. Bei der offensiven Einstellung würden Ihre Bogenschützen das Feuer eröffnen, obwohl Sie noch gar nicht zum Kampf bereit sind. Der Feind reagiert und Ihr Überraschungsmoment ist für die Katz. Denken Sie jedoch daran, die Einheiten wieder auf „Offensiv" zu stellen, wenn Sie die Schlacht beginnen wollen. Belagerungswaffen müssen in der Regel auf „Defensiv" stehen, da diese sonst munter auf den Feind feuern und dabei auch eigene Soldaten treffen. Vorsicht: Ballisten treffen jede Einheit in der Schusslinie – egal, ob Freund oder Feind.

Stellung halten

Dies ist der wohl wichtigste Befehl im ganzen Spiel. Befehlen Sie Ihren Truppen, auch stets dort zu bleiben, wo Sie sie hingeschickt haben. Stehen die Einheiten normal auf dem Feld, nehmen diese das Kommando selbst in die Hand und im Nu hat sich Ihre mutige aber leider etwas dümmliche Armee verselbstständigt. Eine Legion marschiert beispielsweise todesmutig gegen einen übermächtigen Feind, wenn Sie es ihr nicht verbieten.

Beschützen

„Beschützen" eignet sich hervorragend, um Bogenschützen vor Nahkämpfern zu bewahren. Stellen Sie immer nur Truppen zum Schutz ab, die nicht zum Angriff benötigt werden. Infanterie, Lanzenträger und natürlich Praetorianer sind ideale Beschützer. Praktisch: Stellen Sie eine nicht kämpfende Einheit zum Schutz ab, folgt diese den Kampftruppen in gebührendem Abstand. So kann man stets dafür sorgen, dass Heiler bei Kampfverbänden bleiben und nicht aus Versehen irgendwo in der Pampa vergessen werden.

Vereinigen, Teilen, Ausgleichen

Versuchen Sie stets, Ihre Truppen auf voller Mannstärke zu halten. Ergänzen Sie Verluste mit der „Vereinigen"-Funktion. Die „Teilen"-Option ist besonders praktisch, um Bogenschützen effektiver einzusetzen. Aus zwei mach vier: Vier Schützen-Kompanien à 15 Mann lassen sich besser platzieren als zwei Truppen mit je 30 Mann. Nutzen Sie diese Funktion besonders, wenn Sie zu wenige Bogenschützen zum Besetzen von Türmen haben. Es ist immer besser, zwei Türme mit je 15 Mann zu besetzen, als einen mit 30.

Das Gelände

Passierbar?

Achten Sie stets darauf, dass nicht alle Truppen alle Geländeformen betreten können. Die römische Reiterei beispielsweise ist an offenes Gelände gebunden und kann Wälder nicht durchqueren. Das gleiche gilt für Lanzenträger. Bei Ihren Gegnern ist dies mitunter anders: Germanische Reiter durchqueren Wälder!

Wälder

Nutzen Sie Wälder als Versteck und Ausgangspunkt für Überraschungsangriffe. Oft können Sie Wälder als Schleichwege zum Feind nutzen. Doch Vorsicht: Die Barbaren nutzen diese Vorteile auch – führen Sie also stets einen Wolfs-Späher mit.

Hohes Gras

Jede Infanterieeinheit kann in hohem Gras in Deckung gehen – sie wird jedoch gesehen, wenn sie sich bewegt. Besonders wichtig: Im Gras versteckte Einheiten werden weder vom Wolf noch vom Falken erspäht. Wähnen Sie einen Feind im Gras, stecken Sie es mit Bogenschützen in Brand. Befindet sich eine solche Grasfläche nahe an einem Ihrer Dörfer, sollten Sie es entweder abfackeln oder selber besetzen.

Flaches Wasser

Nicht jede Einheit kann flaches Wasser überqueren. Die Legionäre haben offensichtlich Angst, dass ihre Rüstungen rosten könnten. Planen Sie Ihre Marschroute entsprechend.

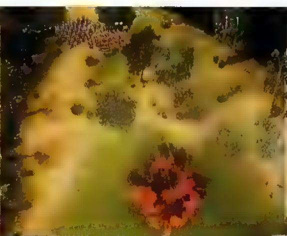
Hügel

Anhöhen sind das strategische Nonplusultra. Sicht- und Fernwaffenreichweite wird erhöht und der Feind kann nur mittels Falken überhaupt sehen, was sich auf einem Hügel befindet. Am besten sind Hügel mit nur einem, dem Feind abgewandten Aufgang. Hier können Fernkämpfer ganze Armeen aufreiben, ohne auch nur einen einzigen Mann dabei zu verlieren. Den Zugang sichern Sie mit Lanzenträgern oder Legionären.

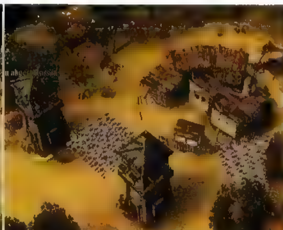
P



CHANCENLOS Vier Trupps Bogenschützen samt Zenturio im Wald auf einem Hügel – absolut tödlich!



HEISSES GRAS Bogenschützen schießen das hohe Gras in Brand: Dort könnten ja Feinde versteckt sein.



WEHRHAFT Bauen Sie erst Türme und dann die Garnison. So sind Sie vor Gegenangriffen geschützt.

Die Einheiten

Infanterie
Bau: 30 Bewohner, 30 Sekunden
Trefferpunkte: 1.000
Mann-Stärke: 30
Wasser: ja
Wald: ja
Sobald Legionäre verfügbar sind, hat die Infanterie ihre offensive Rolle verloren. Um jedoch die Hauptstreitkraft zu schonen, kann die Infanterie vorpreschen, den Feind mit Speeren bewerfen und sich sofort wieder hinter die eigenen Reihen zurückziehen. So wird der Gegner geradewegs zum wartenden Heer gelockt. Hauptaufgabe der Infanterie ist der Bau von Gebäuden, Brücken und Belagerungswaffen.

Berittene Bogenschützen
Bau: 32 Bewohner, 60 Sekunden, 1 Ehrenpunkt
Trefferpunkte: 2.000
Mann-Stärke: 16
Wasser: ja
Wald: nein
Die Geschwindigkeit von Equites, kombiniert mit der Reichweite von Bogenschützen. Die Vorteile liegen klar auf der Hand: Berittene Bogenschützen können sich enorm schnell bewegen und so den Feind angreifen und sich sofort wieder zurückziehen. Anders als normale Bogenschützen können die Soldaten zu Pferd in brenzligen Situationen Reißaus nehmen. Jedoch können die Reiter weder Wälder durchqueren noch in Wartestellung gehen. Obendrein kosten sie Ehrenpunkte. Berittene Bogenschützen ergänzen also nur die Truppe, ersetzen aber keinesfalls die Kameraden zu Fuß.

Bogenschützen
Bau: 30 Bewohner, 60 Sekunden
Trefferpunkte: 1.000
Mann-Stärke: 30
Wasser: ja
Wald: ja
Die Pfeile der Bogenschützen strecken jeden Feind nieder und setzen Gebäude und Belagerungswaffen in Brand. Bei Bogenschützen gilt: je mehr, desto besser. Setzen Sie jedoch immer nur so viele Schützen ein, wie Sie auch beschützen können. Durch die Wartestellung erhöht sich die Reichweite bei eingeschränkter Bewegungsfreiheit. Da die Schützen aber schießen und nicht laufen sollen, ist die Wartestellung immer einzusetzen. Ideal für Bogenschützen sind Anhöhen und natürlich Wachtürme. Beides erhöht die Sicht- und Feuerreichweite.

Gladiatoren
Bau: 48 Bewohner, 90 Sekunden, 2 Ehrenpunkte
Trefferpunkte: 2.000
Mann-Stärke: 16
Wasser: ja
Wald: ja
Diese Kampfmaschinen sind so gut wie unaufhaltbar. Selbst ohne Netz gibt es kaum eine Einheit, die den Gladiatoren im Nahkampf Paroli bieten kann. Achten Sie darauf, dass die höchst effektive Netzattacke ausreichend Ausdauer erfordert. Größter Nachteil: Die Haudegen halten nichts von Verteidigung – diese Verhaltensoption ist nicht anwählbar. Sind die Todgeweihten erst mal in der Schlacht, kämpfen sie bis zum Ende.

Praetorianer
Bau: 48 Bewohner, 90 Sekunden, 2 Ehrenpunkte
Trefferpunkte: 3.000
Mann-Stärke: 16
Wasser: ja
Wald: ja
Die Elitegarde dient zur Verteidigung. Zwar schlagen sich diese Soldaten auch recht gut im Angriff, können aber keinesfalls die Leistung der Gladiatoren erreichen. Dank der vielen Trefferpunkte halten sie so einiges aus. Bei einem Angriff durch germanische Reiter müssen aber selbst die Praetorianer die Segel streichen.

Balearische Schleuderer
Bau: 48 Bewohner, 90 Sekunden, 2 Ehrenpunkte
Trefferpunkte: 2.000
Mann-Stärke: 16
Wasser: ja
Wald: ja
Kürzere Reichweite als Bogenschützen, aber enorm effektiv. Da die Schleuderer nicht nur Treffer-, sondern auch Ausdauerpunkte abziehen, können Sie den Feind quasi lähmen. Weglaufen ist da nicht mehr drin, Spezialfähigkeiten der Gegner fallen auch weg. Wenige Treffer zerlegen obendrein jede Belagerungsmaschine.

Legionäre
Bau: 30 Bewohner, 75 Sekunden
Trefferpunkte: 2.000
Mann-Stärke: 30
Wasser: nein
Wald: ja
Die Hauptangriffskraft Roms sind die Legionäre. Trotz der guten Panzerung können Legionäre auf den Feind zulaufen und ihn mit Speeren angreifen, um sich dann mit enormer Kampfkraft in seine Reihen zu stürzen. Dank der Schildkröten-Formation ist es sogar möglich, fast ohne Verluste auf gegnerische Bogenschützen vorzurücken. Positionieren Sie die Legionäre an vorderster Front.

Equites
Bau: 24 Bewohner, 69 Sekunden, 1 Ehrenpunkt
Trefferpunkte: 3.000
Mann-Stärke: 12
Wasser: ja
Wald: nein
Unterschätzen Sie nie die Reiterei. Auch wenn Ihre berittenen Soldaten im Frontalangriff nichts verloren haben, können sie über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die Reiter gehören stets an die Flanken oder hinter die Hauptstreitkraft. Aufgabe dieser schnellen Einheiten ist es, die gegnerischen Fußsoldaten zu umgehen und die Bogenschützen oder Belagerungswaffen im Rücken des Feindes auszuschalten. Größte Gefahr für die Equites sind neben Pfeilbeschuss die Lanzenträger.

Lanzenträger
Bau: 30 Bewohner, 49 Sekunden
Trefferpunkte: 1.500
Mann-Stärke: 30
Wasser: ja
Wald: nein
Schwach gepanzert, aber absolut tödlich gegen feindliche Kavallerie. Zwei Spezialformationen sind verfügbar. Die Schutzformation bietet – wie der Name schon sagt – Schutz vor Pfeilen. Da es wenig Sinn macht, mit Lanzenträgern gegen Bogenschützen vorzurücken, ist diese Formation für einen geschützten Rückzug geeignet. Die Warteposition verteilt die Einheiten auf breiter Front. Nutzen Sie diese Aufstellung, um die eigenen Reihen zu schützen und um Engpässe gegen Kavallerie zu sichern.

Zenturio

Zenturios werden ernannt, nicht produziert. Pro 100 Befehlspunkte kann – vom ersten Zenturio abgesehen – ein Soldat befördert werden. Nehmen Sie dazu eine beliebige Truppe und klicken auf den „Befördern"-Button. Der Trupp reduziert sich um einen Mann und ein neuer Zenturio erscheint. Zwar kann der Heerführer nicht selber kämpfen, aber er beeinflusst das Verhalten der Truppen in seinem Wirkungsbereich erheblich. Selbst ein Zenturio, der noch feucht hinter den Ohren ist, gibt einen Defensiv-Bonus von 10 %. Auf der höchsten Erfahrungsstufe (Stufe 4) erhalten alle Einheiten im Wirkungsbereich 30 % Verteidigungs- und satte 10 % Angriffsbonus. Obendrein kann der Zenturio als Spezialfähigkeit die Ausdauer-Regeneration seiner Truppen steigern. Dabei verbraucht der Feldherr jedoch seine eigene Ausdauer. Zenturios sind ein Muss in jeder Armee – es macht gar keinen Sinn, diese Einheiten im Hintergrund zu halten. Ziehen Sie die Generäle mit an die Front und beschützen Sie die Herren mit den Kampfeinheiten. Jede Erfahrung, die Truppen im Dunstkreis des Zenturio sammeln, wird ihm gutgeschrieben.



Heiler
Bau: 5 Bewohner, 5 Sekunden
Trefferpunkte: 1.000
Mann-Stärke: 1
Wasser: ja
Wald: ja



Wolf-Späher
Bau: 5 Bewohner, 5 Sekunden
Trefferpunkte: 100
Mann-Stärke: 1
Wasser: ja
Wald: ja



Falkner
Bau: 5 Bewohner, 5 Sekunden
Trefferpunkte: 100
Mann-Stärke: 1
Wasser: ja
Wald: ja

Sim City 4

„Ich wollt, ich wär Los Angeles" – wenn Ihrer Kleinstadt schon nach der ersten Gründerwelle die Puste ausgeht und Ihre Sims PISA nicht mal buchstabieren können, sind Sie bei unseren Profitipps genau richtig.



IDYLLISCH Wasser, Wald und Wild – Ihre Sims werden eine solche Umgebung lieben. Nutzen Sie die Landschaftswerkzeuge und zonen Sie anschließend mitten hinein in die Idylle.

Die Grundlagen

1. Suchen Sie sich für den Kern Ihrer Stadt auf jeden Fall ein großes Gebiet mit mindestens drei angrenzenden Sektoren aus – sonst stößt Ihre Metropole in spe schnell an ihre Grenzen. Besonders leicht haben Sie es mit einem Gebiet, das an zwei der vorgefertigten Siedlungen anschließt. Die kaufen Ihren Strom und Ihr Wasser nämlich in rauen Mengen.

2. Legen Sie mithilfe der Landschaftswerkzeuge viele kleine Seen in den Wohngebieten an – das steigert den Landwert enorm und sorgt für kostenlose Erholungszonen. Achten Sie darauf, dass Sie die Ufer mit dem entsprechenden Tool abflachen; so können Sie später die beliebten Strände errichten.

3. Ebnen Sie das Gebiet auf keinen Fall ein. Gerade reiche Sims lieben Hügel und Berge mit flachen Plateaus und einer schönen Aussicht (denken Sie an Beverly Hills).

4. Ein Fluss muss sein. Nicht nur, weil Sie sonst keinen Hafen errichten können, sondern auch, weil Küstengebiete sehr begehrte Zonen sind, die wohlhabende Sims und zahlungskräftige Geschäftsleute anlocken. Flüsse eignen sich auch prima als Grenze zwischen Industrie- und Wohngebieten. Halten Sie den Flusslauf aber so schmal wie möglich – sonst fluten Sie unnötigerweise wertvolles Bauland.

5. Pflanzen Sie großzügig Bäume. So vermindern Sie effektiv die Luftverschmutzung und erhöhen die Attraktivität der Grundstücke. Ihre Sims freuen sich außerdem ein Loch ins Bein, wenn sie wilde Tiere zu Gesicht bekommen – tun Sie ihnen den Gefallen, es kostet ja nichts.

Erste Baumaßnahmen

1. Kohle ist Ihr Freund. Pfeifen Sie auf die saubere Wind- und Gasenergie und setzen Sie stattdessen auf die wesentlich effizienteren Kohlekraftwerke. Wenn Sie die Kohleöfen in den Ecken der Karte platzieren, zieht ein Großteil des produzierten Qualms geradewegs aus Ihrem Gebiet hinaus und Sie müssen sich über Luftverschmutzung keine Gedanken mehr machen. Halten Sie sich später gar nicht lange mit Atomkraft (zu unsicher) auf – warten Sie lieber, bis das Fusionskraftwerk verfügbar ist.

2. Kleine Ärztezentren, Feuerwehren und Polizeireviere können Sie sich sparen – Sie werden sie später ohnehin abreißen müssen, um Platz für die größeren Varianten zu schaffen. Machen Sie es sich also leicht und setzen Sie gleich zu Beginn ein großes Ärztezentrum sowie jeweils eine große Feuerwehr und ein großes Polizeirevier. Passen Sie den Etat Ihren Bedürfnissen an und justieren Sie den Einzugsbereich manuell – so geraten Sie nicht in unnötige Finanznot.

3. Eine Grundschule können Sie ebenfalls gleich zu Beginn errichten. Auch hier gilt: Radius zunächst einschränken und erst bei Bedarf erweitern.

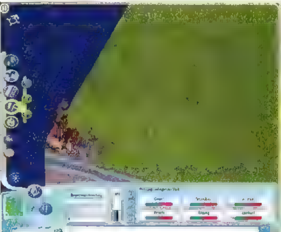
4. Für Industrie-, Gewerbe- und Wohngebiete sollten Sie eine einheitliche Größe wählen. Das macht spätere Erweiterungen wesentlich einfacher. Gut sind Blöcke von 6x6 Feldern. Sie werden bemerken, dass das Programm automatisch Straßen innerhalb der Parzellen errichten möchte – umgehen Sie das, indem Sie immer nur eine Kachelreihe „bezonen". Auch wenn es auf den ersten Blick so wirkt, wird keiner der Blöcke unbesiedelt bleiben.

5. Beachten Sie folgendes Verhältnis: Nur jeder zweite Sim braucht einen Job. Wenn Sie also Wohnraum für 1.000 Sims schaffen, benötigen Sie „nur" 500 Arbeitsplätze. Zwei 6x6 Felder große Wohngebiete erfordern demnach einen 6x6 Felder großen Industrieblock.

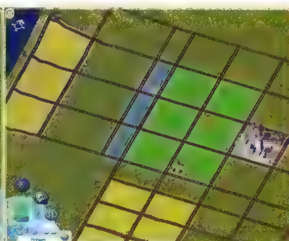
6. Gerade zu Anfang kommen Sie um Agrarbetriebe nicht herum – ungebildete Sims finden hier den passenden Job. Jeder Acker bietet ungeachtet seiner Größe genau zwei Arbeitsplätze. Verschwenden Sie also nicht unnötig Platz und halten Sie die Felder so klein wie möglich. 20 winzige Agrarbetriebe – die Sie ruhig in unmittelbarer Nähe zu den Wohngebieten anlegen dürfen – reichen erst einmal und können bei Bedarf aufgestockt werden. Legen Sie erst gar keine Wasserleitungen zu den Bauernhöfen; die kommen auch prima ohne aus.

7. Zonen Sie zu Anfang ausschließlich in der niedrigen Besiedlungsdichte. Es gilt die einfache Regel: Erst wenn Ihre Stadt in die Breite wächst, kann sie in die Höhe wachsen. Wechseln Sie ab 10.000 Einwohnern nach und nach auf mittlere Dichte (immer von innen nach außen) und bei 30.000 Einwohnern langsam auf hohe Dichte. Beachten Sie dabei: In der niedrigen Dichte erhalten Sie die höchsten Steuereinnahmen.

S



AB IN DIE ECKE! So setzen Sie schmutzige Kraftwerke richtig. Der meiste Qualm zieht von der Karte.



AUFGERÄUMT Industrie am Rand, Wohnflächen in der Mitte, Gewerbe als Puffer und Bauernhöfe im Süden.



MUUH! Legen Sie Agrarbetriebe geballt und so klein wie möglich an. Mehr als zwei Jobs gibt es nicht.

Der Bürgermeister cheatet!

Öffnen Sie mit „Strg-X" die Kommandozeile und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
You don't deserve it	Schaltet alle Bonusgebäude frei
Weaknesspays	1.000 Sim-Dollar
Fightthepower	Reduziert den Energiebedarf aller Gebäude auf Null
Howdryiam	Reduziert den Wasserbedarf aller Gebäude auf Null

Drücken Sie gleichzeitig „Strg", „Alt" und „Shift" und klicken Sie dabei mit der Maus auf den Gottmodus-Knopf. Nun haben Sie alle Landschaftswerkzeuge zur Hand, die sonst in einem laufenden Spiel deaktiviert sind.



STRICHMÄNNCHEN Anhand der Details erkennen Sie Probleme, die in den Statistiken noch gar nicht auftauchen. Mehrere dieser „Kreidezeichnungen" deuten darauf hin, dass Sie ein Kriminalitätsproblem haben.

8. Legen Sie den Steuersatz gleich zu Beginn auf acht Prozent für alle Zonen fest und bleiben Sie eine Weile dabei. Behalten Sie aber die Nachfrage im Auge: Werden zum Beispiel mittelständische Gewerbe verlangt, senken Sie probeweise den entsprechenden Steuersatz. Oft genügt das, um die gewünschten Unternehmen anzulocken.

9. Bauen Sie unbedingt Strom-, Wasser- und Straßenverbindungen zu Ihren Nachbarn und verkaufen Sie überschüssige Rohstoffe. Gerade die vorgefertigten Städte lassen sich blendend schröpfen.

10. Integrieren Sie schon in den ersten Minuten Grünanlagen und Freizeitmöglichkeiten in Ihre Stadt. Faustregel: Jeder zweite Wohnblock sollte über mindestens einen Park verfügen.

11. Die Bezeichnungen der deutschen Version sind zuweilen etwas irreführend – Landstraßen sind zum Beispiel auch innerhalb einer Stadt unbedingt nötig. Normale Straßen halten den Verkehr nur unnötig auf.

12. Verordnungen können Sie erst mal eine Weile außer Acht lassen. Ausnahmen: Sowohl das Glückspiel als auch das Rauchmelder-Programm erweisen Ihnen während der ersten Stunden sehr gute Dienste (siehe Extrakasten).

13. Wassertürme haben in der Nähe von Industrie- und Landwirtschaftszonen nichts verloren. Die Wasserverschmutzung ist hier deutlich zu hoch. Bauen Sie die Fördertürme am besten in die Wohngebiete. Ihre Sims stören sich nicht weiter daran.

14. Wenn Sie alle Tipps befolgt haben, wird Ihre Bilanz rapide sinken. Das ist gut so! Nach ein paar Minuten werden Ihnen Staatsgefängnis, Militärbasis und Raketengelände angeboten. Nehmen Sie die „Bonusgebäude" an und setzen Sie sie in eine Ecke, die so weit wie möglich von Ihrer Stadt entfernt ist. Soldaten und Häftlinge kommen übrigens problemlos ohne Strom und Wasser klar. Alle drei Einrichtungen zusammen erhöhen Ihr Einkommen um satte 1.050 Sim-Dollar – das sollte genügen, um Sie trotz hoher Ausgaben zu einer positiven Bilanz zu führen.

Öffentliche Einrichtungen

1. Alle Bonusgebäude, die nicht mit monatlichen Kosten verbunden sind (zum Beispiel der Friedhof und das Gebetshaus), sollten sofort nach Freischaltung errichtet werden. Eine zentrale Lage ist natürlich wünschenswert.

2. Die übrigen Boni sollten gezielt genutzt werden – bauen Sie eine Bürgermeistervilla also nicht pompös mitten in ein schon besiedeltes Wohngebiet, sondern warten Sie, bis Sie eine Zone für reiche Sims attraktiver gestalten wollen. Ähnlich verfahren Sie mit dem Country Club. Einmal gebaut, können die meisten Belohnungen nur verschoben werden, indem sie abgerissen und neu errichtet werden – was mit horrenden Kosten verbunden ist. Überlegen Sie demnach genau, an welcher Stelle die Bonusgebäude den maximalen Effekt erzielen.

3. Nervige Kleinigkeit am Rande: Wenn eine Zone weit außerhalb der Reichweite Ihrer Feuerwehr liegt, weist Sie das Spiel auf diesen Makel hin, indem es dort laufend neue Feuer ausbrechen lässt und Sie die Löschwagen mühsam per Hand zum Brandherd schicken müssen. Schonen Sie Ihre Nerven und sorgen Sie gleich für eine optimale Flächenabdeckung.

4. Investieren Sie in die Bildung! Ihr Ziel sollte es sein, so viel Hightech-Industrie wie nur möglich anzulocken – und die braucht qualifizierte Arbeiter. Klotzen Sie also in Bezug auf



SCHLUSS MIT SMOG Wenn Sie ein Auge auf die Luftverschmutzung haben, können Sie Wohn- und Gewerbezonen genau außerhalb des Qualms anlegen.

UNVERZICHTBAR Unterschätzen Sie die WHI-Anzeige nicht. Wenn Sie immer brav bauen, was gefordert wird, können Sie eigentlich keinen Fehler machen.



ABSOLUT HÄSSLICH Wenn Sie auf mittlere Besiedlungsdichte wechseln, werden Sie mit unschönen Mietskasernen „belohnt".

KEIN WITZ Ein Stau in einer Gewerbezone ist gut – der Rubel rollt. Hier müssen Sie nicht eingreifen. Anders in Wohngebieten: Niemand mag dort Verkehrslärm.

weiterführende Schulen, Universitäten und Büchereien. Behalten Sie immer den Etat der Einrichtungen im Auge und geben Sie nicht unnötig Geld aus – wenn nur zehn Lehrer gebraucht werden, müssen Sie keine fünfzig beschäftigen. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihre Stadt im weiteren Spielverlauf von älteren Einwohnern dominiert wird. Auch ein 30-jähriger Sim kann noch in die Grundschule gehen.

5. Die Erholungsgebiete und Freizeitmöglichkeiten haben unterschiedliche Auswirkungen. Wenn Sie Wohngebiete attraktiver gestalten wollen, erzielen Sie mit Stränden, großen Grünflächen, großen Blumengärten und Spielplätzen die besten Resultate. Gewerbegebiete profitieren von Plazas, Zoos, Stadien, Sportfeldern und freien, gepflasterten Flächen.

6. Radius und Effektivität der Polizeiwachen und Feuerwehren lassen sich um bis zu zehn Prozent steigern, indem Sie das jeweilige Budget über 100 Prozent anheben.

7. Ab einer Stadtgröße von 20.000 Einwohnern können Sie mit einem Gefängnis liebäugeln. Notwendig wird der Knast auf jeden Fall, wenn die Zellen in Ihren Polizeirevieren aus allen Nähten platzen. Vermeiden Sie unbedingt Überbelegungen – die Gefahr eines Ausbruchs steigt dann zu rasant.

Expansion

1. Gerade in den ersten Spielstunden sollten Sie laufend neue Industrie-, Gewerbe- und Wohnzonen ausweisen. Achten Sie dabei immer auf die WHI-Anzeige und bauen Sie gezielt die Zonen, die von Ihren Sims gefordert werden.

2. Auch wenn die Nachfrage nach einer bestimmten Zone (zum Beispiel arme Wohnviertel) riesig erscheint, sollten Sie erst einmal testweise einen kleinen Block ausweisen. Manchmal genügt das schon völlig, um den Bedarf zu decken.

3. Welche Sims in neue Wohngebiete einziehen, hängt in erster Linie davon ab, welche Jobs in der Nähe verfügbar sind. Wenn der Wohnblock in Reichweite Ihrer Bauernhöfe oder der Schwerindustrie liegt, werden in der Regel ärmere Bewohner angelockt. Im Gegensatz dazu zieht eine Wohnzone neben einem reichen Gewerbegebiet auch reiche Sims an.

4. Ganz ähnlich verhält es sich mit der Industrie: Sie können eine noch so hohe Nachfrage nach Hightech-Betrieben haben, wenn keine entsprechend ausgebildeten Sims in der Nähe wohnen, wird auch kein Biolabor gebaut. Apropos Hightech-Industrie: Die ist so sauber, dass Sie sie ruhigen Gewissens genau neben Wohnzonen ansiedeln können. Legen Sie probeweise einfach ein paar Kacheln Industrie an ein reiches Wohngebiet. Wenn doch qualmende Schlote entstehen, haben die wohlhabenden Bürger noch genügend andere Jobs und Sie können die Schornsteine wieder abreißen.

5. Flug- und Seehäfen müssen sein. Ihre Industrie meldet sich von ganz alleine, wenn sie die entsprechende Infrastruktur benötigt. Kommen Sie dem Wunsch auf jeden Fall nach, sonst nimmt Ihre Wirtschaft auf Dauer Schaden. Platzieren Sie den Flughafen am besten in der Nähe Ihrer Gewerbezonen – Flughäfen erhöhen nämlich das Verkehrsaufkommen und die Gewerbezonen freuen sich über zusätzlichen Verkehr, denn der bringt Geld in die Kasse. Beachten Sie aber, dass Flughäfen eine Menge Luftverschmutzung erzeugen, und umgeben Sie die Landebahnen zum Ausgleich mit einer Reihe von Bäumen.

6. Das Verhältnis zwischen Industrie- und Gewerbezonen verschiebt sich im Laufe des Spiels ganz enorm. Zu Beginn benötigen Sie pro Kachel Gewerbe ungefähr fünf Kacheln Industrie, je größer Ihre Stadt wird, desto mehr bewegt sich dieses Verhältnis allerdings in Richtung Gewerbe. Bei etwa 30.000 Einwohnern liegt es bei 1:1, große Metropolen über einer Million Bewohner kommen locker auf ein Verhältnis von 1:4 zugunsten des Gewerbes. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie im späteren Spielverlauf einige Industriezonen wieder abreißen müssen.

7. Der Müllprobleme werden Sie zu Beginn problemlos mit einer Deponie Herr – bauen Sie diese am besten neben die Militärbasis und das Raketentestgelände. Da will ohnehin niemand wohnen und die Soldaten haben anscheinend ohne Strom und Wasser schon genügend andere Probleme.

8. Wahrzeichen sehen nicht nur stylisch aus, sondern steigern auch die Attraktivität von Gewerbe- und Hightechzonen ganz erheblich. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie also ruhig in das ein oder andere besondere Gebäude investieren. Beachten Sie aber immer die monatlichen Kosten (die zum Teil recht hoch sind) und die Tatsache, dass Wahrzeichen eine Menge Müll und Luftverschmutzung produzieren. Zudem spielt der richtige Bauplatz eine große Rolle. Alle Wahrzeichen haben einen festen Radius, in dem Ihre Boni voll zur Geltung kommen – das Chrysler Building hat also in einem Wohngebiet nichts zu suchen.

9. Öffentliche Verkehrsmittel sind wichtig, aber nur sehr schwierig auf maximale Effektivität zu trimmen. Eisen- und U-Bahnen können Sie erst mal vernachlässigen, der Schlüssel zu einer guten Verkehrspolitik liegt in den Bussen. Damit Ihr Bussystem funktioniert, müssen Sie ein paar Regeln beachten: Sims sind faul und laufen nicht gerne, wollen aber, wenn möglich, alle wichtigen Orte erreichen können. In der Praxis bedeutet das, dass Sie wirklich jedem Block eine eigene Haltestelle spendieren müssen. Nur so kann der träge Sim ohne Auto einkaufen, Freunde besuchen, arbeiten und in den Park fahren. Pauschal gilt: Wenn ein Feld mehr als acht Kacheln von einer Bushaltestelle entfernt ist, wird der Sim das Auto nehmen.

10. Die unterschiedlichen Sim-Gruppen haben in Sachen Mobilität auch unterschiedliche Anforderungen, die Sie bei der Planung Ihres Nahverkehrs berücksichtigen sollten. Arme Sims nehmen gerne den Bus, ganz egal, ob der vielleicht ein bisschen länger braucht. Reiche Sims protzen hingegen mit dem eigenen Auto und lassen öffentliche Verkehrsmittel links liegen. Mittelständische Sims bevorzugen die schnellste Option – ob es sich dabei um das Auto oder den Bus handelt, ist ihnen egal. Hier müssen Sie also darauf achten, dass Ihre Busse auch fix genug von A nach B kommen, wenn Ihr Nahverkehrssystem erfolgreich sein soll.

11. U-Bahnen werden erst in großen Städten wichtig. Dann können Sie damit aber fast alle Verkehrsprobleme auf einen Schlag lösen – genug Kleingeld vorausgesetzt. Es gelten die gleichen Regeln wie für Busse: Ein dichtes Netz aus Haltestellen ist Pflicht.

12. Beachten Sie, dass das in Deutschland so beliebte Park&Ride-System in **Sim City 4** nicht funktioniert. Ein Sim wird immer nur ein einziges Fortbewegungsmittel benutzen und nicht etwa mit dem Auto zum Bahnhof und von dort zur Arbeit fahren.

13. Kreuzungen sind der sichere Weg zu verstopften Straßen. Alle Autos werden vor und hinter Kreuzungen nämlich deutlich langsamer. Sorgen Sie also frühzeitig für ein breit gefächertes Straßennetz und lassen Sie auf keinen Fall den kompletten innerstädtischen Verkehr über eine einzige Hauptstraße fließen.

Der Mein-Sim-Modus

1. Egal welchen Sim Sie wählen, er wird automatisch die Eigenschaften der Bewohner seines ersten Wohnblocks annehmen. Wenn Sie den Sim also in eine Villa stecken, ist er gesund,

S

gebildet und hat ziemlich hohe Ansprüche – das Gegenteil passiert natürlich, wenn Sie ihn in eine Bruchbude ziehen lassen.

2. Machen Sie sich diese Tatsache zunutze: Erstellen Sie drei Sims und lassen je einen in ein reiches, ein armes und ein mittelständisches Wohngebiet ziehen. So werden Sie optimal über alle Bevölkerungsgruppen informiert.

3. Sims altern und werden schließlich auch sterben. Wenn Ihr Sim in Rente geht, ist das kein Grund, einen neuen an seine Stelle zu setzen. Der pensionierte Sim wird Ihnen nämlich nun berichten, wie es um Freizeit- und Einkaufsmöglichkeiten oder um Erholungsgebiete bestellt ist – kurzum, er wird Sie über all jene Dinge informieren, für die er in seinem Arbeitsleben keine Zeit hatte.

Die Bürgermeisterbewertung

1. Sollte es Sie kümmern, was Ihre Sims von Ihnen halten? Auf jeden Fall. Eine niedrige Bürgermeisterbewertung schränkt Ihren Entscheidungsspielraum spürbar ein und viele Bonusgebäude sind erst gar nicht verfügbar. Achten Sie also immer auf einen möglichst hohen Wert.

2. Krumm nehmen werden Ihnen die Sims Brände, hohe Kriminalität, Verschmutzung, zu viel Müll, Strahlung (bauen Sie besser erst gar keine Giftmülldeponie) sowie zu hohe Steuern. Bei Letzteren sollten Sie einen Satz von neun Prozent nie überschreiten.

3. Der einfachste Weg, die Bürgermeisterbewertung zu erhöhen, ist das Pflanzen von Bäumen. Jeder Baum bringt drei Pluspunkte und kostet nicht viel Geld.

4. Wer schnell viele Pluspunkte braucht, kann auch ein Wahrzeichen bauen. Die Sims lieben die Dinger. Pro Wahrzeichen können Sie zwischen zwei und neun Pluspunkte kassieren. Im Gegensatz zu Bäumen wirken sich Wahrzeichen dabei nicht nur auf kleine Gebiete, sondern auf die ganze Stadt aus.

5. Wenn Ihre Bürgermeisterbewertung in einem Gebiet auf minus fünfzig Punkte fällt, kann es zu einem Aufstand kommen. Sollte Ihnen das passieren, schicken Sie jeden Polizisten, den Sie auftreiben können, in das entsprechende Gebiet. Spätestens dann sollten Sie sich um eine bessere Bewertung kümmern.



DEZENTRAL Wenn Sie die regionale Spielweise bevorzugen, sollten Sie auf eine ähnliche Weise planen. Alle drei Zonen grenzen aneinander und sind für Ihre Sims leicht zu erreichen.

Regionales Spiel

1. Wenn Sie keine Millionenmetropole auf eine einzige Karte quetschen wollen, können Sie **Sim City 4** auch regional spielen. Suchen Sie sich im Regionenfenster drei Gebiete aus, die ausreichend groß sind und aneinander angrenzen. Eines der Gebiete bauen Sie nun zu einer Wohnzone aus, das andere zum Gewerbegebiet und das dritte zum Industriekomplex. Wichtig ist, dass alle Gebiete untereinander mit Straßen verbunden sind.

2. Die Vorteile liegen auf der Hand: keine Verschmutzung in den Wohngebieten, deutlich weniger Verkehrsprobleme, kaum noch Platzmangel und nicht zuletzt das gesteigerte Budget von 300.000 Sim-Dollar. Die Einwohner fahren übrigens gerne in ein anderes Gebiet, um dort einzukaufen und zu arbeiten – auf öffentliche Verkehrsmittel können Sie verzichten.

3. Der große Nachteil: Der immense Hardware-Hunger von Sim City 4 macht diese Spielweise auf Dauer zu einer kleinen Tortur. Das ständige Hin- und Herwechseln zwischen den verschiedenen Gebieten geht am Anfang noch schön schnell, sobald Sie jedoch eine größere Stadt Ihr Eigen nennen, sind Ladezeiten von bis zu fünf Minuten keine Seltenheit mehr. Regionales Spiel ist demnach nur für Bürgermeister mit schnellen Rechnern und mindestens 512 Megabyte Hauptspeicher zu empfehlen.

JOCHEN GEBAUER

Die Verordnungen

Wie bitte wirkt sich eine Automobilemissions-Reduktionsverordnung aus? Was kostet ein Junioren-Sportprogramm auf Dauer? Die Hilfetexte im Spiel selbst schweigen sich häufig aus. Aufschluss gibt die folgende Tabelle.

Verordnung	Effekt	Monatliche Kosten
Automobilemissions-Reduktionsverordnung	Reduziert Luftverschmutzung um 10 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 5 Punkte	20 plus 0,05 pro Einwohner
Fahrgemeinschaft-Förderungsprogramm	Reduziert Verkehrsaufkommen um 20 %	50 plus 0,01 pro Einwohner
Verordnung zur Luftreinheit	Reduziert Luftverschmutzung um 10 % und Nachfrage der Schwerindustrie um 5 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Gemeinschafts-HLR-Trainingsprogramm	Erhöht Gesundheit um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Shuttleservice	Steigert Interesse an öffentlichen Verkehrsmitteln um 5 % und reduziert Luftverschmutzung um 2 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Freies Ärztezentren-Programm	Erhöht Gesundheit um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Junioren-Sportprogramm	Reduziert Kriminalität um 5 %	100 plus 0,005 pro Einwohner
Mülldeponiegas-Verwertungsprogramm	Gaskraftwerke produzieren mehr Strom und reduziert Luftverschmutzung um 3 %	20 plus 50 pro Deponiefeld
Atomfreie Zone	Bürgermeisterbewertung steigt um 5 Punkte, Atomkraftwerke können nicht gebaut werden, bereits gebaute werden abgeschaltet	50 plus 0,002 pro Einwohner
Papiermüll-Reduktionsprogramm	Reduziert Müll um 10 % und Nachfrage des Gewerbes um 5 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Energiesparmaßnahme	Reduziert Energieverbrauch um 10 %, erhöht Lebensdauer der Kraftwerke, reduziert Nachfrage der Industrie um 5 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 10 Punkte	0,005 pro Einwohner
Lese-Kampagne	Erhöht Bildung um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Rauchmelder-Programm	Reduziert Brände um 5 %	0,001 pro Einwohner
Reifen-Wiederverwertungsprogramm	Reduziert Müll um 3 %	20 plus 0,001 pro Einwohner
Tourismus-Förderungsprogramm	Erhöht Nachfrage des Gewerbes um 2 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Wasserschutzprogramm	Reduziert Wasserverbrauch um 10 % und Nachfrage der Industrie um 5 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Jugend-Ausgehverbot	Reduziert Kriminalität um 5 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 10 Punkte	40 plus 0,002 pro Einwohner

C

C&C Generals Multiplayer

Ab ins Trainingslager

Der Sandkasten-Modus

Starten Sie ein Netzwerk-Spiel ohne Gegner. Sie gelangen automatisch in den Sandkasten-Modus. Hier gibt es keine Feinde und Sie können in aller Ruhe Baureihenfolgen üben und alle möglichen Einheiten produzieren.

Kartenkunde

Nutzen Sie die Gelegenheit, ohne einen echten menschlichen Gegner die diversen Karten genau zu studieren. In Online-Schlachten haben Sie keine Zeit, die Karte noch großartig anzuschauen. Da muss jeder Mausklick sitzen.

Gefecht

Spielen Sie Gefechte gegen den Computer. Leider ist dies auch auf der Stufe „Schwer" nur ein besseres Sparring. Mit echten Online-Schlachten hat es eher wenig zu tun – dafür stellt sich der Computergegner einfach zu dumm an. Aber die Gefechte eignen sich schon, um diverse Taktiken und Tricks auszuprobieren.

Kenne deinen Feind

Alle Seiten studieren

Lesen Sie nicht nur die Tipps für Ihre Lieblingspartei, sondern studieren Sie auch den potenziellen Gegner. Je mehr Sie über den Feind wissen, desto eher können Sie gegen ihn auf dem Schlachtfeld bestehen.

Wiederholungen speichern

Verlieren ist keine Schande – aus Fehlern nicht zu lernen schon. Wenn Sie ein Spiel verloren haben, verlassen Sie nicht wutentbrannt die Lobby, sondern speichern Sie die Wiederholung ab. Schauen Sie sich genau an, was Ihr Feind getan hat. Wo haben Sie Fehler gemacht? Was war sein Trick? Wie können Sie diesen Fehler in der Zukunft vermeiden?

Basisbau

Gebäude ausrichten

Richten Sie Ihre Gebäude stets optimal aus (Maus gedrückt halten und drehen). Es macht keinen Sinn, wenn das Tor einer Waffenfabrik von der Front weg zeigt. Die frisch produzierten Einheiten müssen umständlich um das Gebäude herumfahren. Das kostet Zeit und im Zweifelsfall den Sieg.

Sammelpunkte nutzen

Alle Produktionsbetriebe verfügen über einen Sammelpunkt. Nutzen Sie diese Funktion, um Kampfverbände zusammenzustellen und Infanterie direkt zu bestimmten Punkten, zum Beispiel wichtigen Gebäuden oder Ölbohrtürmen, zu schicken. Das spart eine Menge Zeit.

Spieltypen

One on One – Einer gegen Einen

Messen Sie sich direkt mit einem Kontrahenten. Diese Spielform ist die populärste, wenn auch nicht amüsanteste. Schauen Sie sich vor dem Spielstart die Statistik Ihres Gegenübers an, indem Sie den Mauszeiger auf seinem Namen halten. Ist er sehr viel erfolgreicher als Sie, kann aus Spielspaß grenzenloser Frust werden. Versuchen Sie, Gegner Ihres Kalibers zu finden.

Teamplay

Im Teamplay treten zwei oder mehr Spieler pro Seite an. Diese Partien machen enorm viel Spaß und bieten ein ganz neues Spielerlebnis. Es ist auf keinen Fall erforderlich, dass die Mitglieder eines Teams die gleiche Partei spielen. Viel aufregender wird es, wenn verschiedene Konstellationen aufeinander treffen. Sprechen Sie sich über die Chat-Funktion („Eingabe" für alle Spieler, „Backspace" für Verbündete) mit dem Partner ab und kombinieren Sie die Stärken der beteiligten Parteien.

Jeder gegen Jeden

Diese Variante wird eher selten gespielt – hauptsächlich, weil sie nicht sonderlich fair ist. Trotzdem kann so ein unorthodoxes Spiel richtig Laune machen. Der Tipp hier: beobachten und abwarten. Versuchen Sie davon zu profitieren, wenn sich zwei Spieler in die Haare kriegen. Beide schwächen sich gegenseitig und Sie können dann als lachender Dritter die beiden überrumpeln.

Superwaffen

Soll ich oder soll ich nicht?

Überlegen Sie sich in jedem Spiel, ob sich der Einsatz der Superwaffe lohnt. In schnellen Matches werden Sie vom Gegner überrannt, während Sie noch drauf und dran sind, Ihr Erspartes in die Superwaffe zu investieren. Hauptsächlich auf größeren Karten oder im Teamplay macht der Superwaffeneinsatz richtig Sinn.

Wettrüsten

1. Mit der Meldung, dass Sie Ihre Superwaffe fertig haben, machen Sie sich zur Hauptzielscheibe für alle Mitspieler. Mit einem einfachen Trick lässt sich das Verhindern. Bauen Sie Ihre Superwaffe bis zu 99 % fertig und halten Sie dann den Bau an. Spielen Sie normal weiter und versuchen Sie, zum Beispiel mit Tarneinheiten, die gegnerischen Basen aufzuklären.
2. Wenn Sie feststellen, dass die Gegner mit dem Bau von Superwaffen begonnen haben, stellen Sie Ihre eigene fertig. Gerade für die USA ist diese Taktik günstig, da die Partikelkanone in nur vier Minuten einsatzbereit ist.

Öl und Raffinerien

Geschwindigkeit zählt

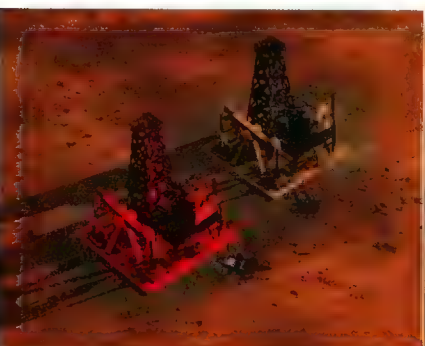
1. Ressourcen sind das A und O bei **C&C Generals**. Wenn Öl mit im Spiel ist, versuchen Sie, die Förderturme blitzschnell zu besetzen. Errichten Sie in so einem Fall grundsätzlich die Kaserne als erstes Gebäude.
2. Denken Sie daran, dass Sie schon mit der Kasernenbaustelle einen Sammelpunkt an den Ölquellen setzen können. Ist das Gebäude fertig, benötigen Sie nur noch zwei Klicks (Infanterie, „Gebäude besetzen").
3. Während die Fußsoldaten noch unterwegs sind, wird das Upgrade „Gebäude besetzen" fertig und ist – im Idealfall – verfügbar, sobald die Infanteristen ihr Ziel erreicht haben.

Ölbohrtürme verteidigen

1. Es bringt Ihnen herzlich wenig, einen Turm einzunehmen, um selbigen gleich wieder an den Feind zu verlieren. Schauen Sie, ob und zu welchem Turm der Gegner marschiert. Ist der Feind zu stark, überlassen Sie ihm den Ölbohrturm lieber, bevor Sie sich auf eine aussichtslose Schlacht einlassen.
2. Haben Sie erst mal einen Turm sicher, sparen Sie nicht mit der Verteidigung. Wenn Gebäude oder Bunker in der Nähe sind, besetzen Sie diese grundsätzlich mit Raketensoldaten. So sind Sie in der Lage, Panzerfahrzeuge und Flieger abzuwehren.
Fehlen schützende Gebäude, errichten Sie Abwehrstellungen oder Bunker rund um den Ölturm.

Kein Öl dem Feind

Spionieren Sie aus, ob der Gegner seine Ölquellen geschützt hat. Ist das nicht der Fall, versu-



QUELLE ZUM REICHTUM Mit zwei Ölfeldern kommt richtig Schotter in Ihre Kasse. Klar, dass solche Geldquellen geschützt werden müssen.



SUPERGAU Wenn eine Partie richtig lange dauert, kann es schon mal zu solchen Bildern kommen. Der vernichtende Doppelschlag führte zum Sieg.

chen Sie die Quelle zu übernehmen oder zerstören Sie den Turm einfach. Jede Ressourcenquelle, die der Gegner weniger hat, bringt Sie näher an den Sieg.

Im Gleichschritt

Ordnung muss sein

Sie kennen das bestimmt: Der Panzerverband fährt los, und am Ziel kommen die schnellsten und schwächsten Einheiten zuerst an und werden auseinander genommen. Vergessen Sie im Eifer des Gefechts nicht, Ihre Angriffstruppe mit der Tastenkombination „Strg+F" zu belegen. Dann halten die Fahrzeuge die Abstände zueinander ein und die Effektivität des Trupps wird damit enorm gesteigert.

China

Bedrohung

1. Keine Frage, die Chinesen haben am Boden die dicksten Panzer am Start. Wenn die Chinesen Zeit genug haben, einen großen Overlord-Verband zu produzieren, walzen sie damit förmlich alles platt.
2. Ein großer Vorteil ist der Horde-Bonus für verschiedene Truppentypen. Die Effektivität vom Faust-Maos-, Gattling-Panzer und den beiden Basisinfanterieeinheiten steigt dadurch enorm.
3. Stärkste Superwaffe im Spiel. Wenn Sie damit effektiv arbeiten wollen, müssen Sie diese Anlage möglichst früh produzieren, da der Countdown sechs Minuten beträgt. Ein gut gezielter Atomschlag zerstört selbst Gebäude ohne Probleme.
4. Schnell produzierte Flammenpanzer räumen mit besetzten Gebäuden im Nu auf.
5. Gut verteidigte Basen mit Bunkern und Gattling-Kanonen sind nur recht schwer zu knacken, da die Gattling-Türme selbst getarnte Einheiten aufdecken.
6. Chinas Luftwaffe ist bei der Verteidigung eine ernst zu nehmende Bedrohung.
7. Die leichte Infanterie wird immer im Doppelpack produziert, dadurch ist ein schneller Rush möglich.
8. Durch die Atom-Upgrades werden sämtliche Panzereinheiten zur Falle. Wird ein solcher Panzer zerstört, schädigt er seine unmittelbare Umgebung radioaktiv.
9. Fast alle Gebäude lassen sich mit einem Minenfeld umgeben. Damit besitzt China eine effektive Verteidigungsmöglichkeit gegen alle Bodenangriffe.
10. Das starke Nukleargeschütz zerlegt Gebäude im Nu und richtet mit der radioaktiven Wolke auch noch Flächenschaden an, der jede Infanterieeinheit abnibbeln lässt.

Schwachpunkte

1. Größte Schwäche der Chinesen ist die Geschwindigkeit. Egal, ob es der Countdown für die Superwaffe oder die Geschwindigkeit der starken Panzer- und Artillerieeinheiten ist – es dauert einfach sehr lange, bis man am Ziel ist.
2. Auch beim Ressourcen-Management kommen die Chinesen am langsamsten in die Gänge. Sie müssen immer gleich mehrere Nachschublager bauen, um effektiv wirtschaften zu können.
3. Muss der Spieler ohne Öl auskommen, ist er im Laufe des Matchs auf die Hacker engwiesen. Diese „Geldquelle" hält jedoch nichts auf und muss immer geschützt werden.
4. China besitzt nur eine getarnte Einheit und kann diese auch nur solitär produzieren.
5. Die starken Overlord-Panzer geben schnell klein bei, wenn sie von RPG-Horden angegriffen werden.

GBA

Bedrohung

1. Die GBA kann sich mit ihren hinterhältigen Tunnelsystemen gefährlich schnell ausbreiten. Hier ist Ihre Aufklärung gefragt. Halten Sie Ausschau nach einzelnen Arbeitern – in jedem dieser Kerle steckt ein potenzieller Tunneleingang.
2. Vorsicht: Aus jedem fertigen Tunneleingang kommen zwei Raketenschützen heraus – eine große Gefahr für Flugzeuge und Panzer! Obendrein verfügt der Eingang über ein MG.
3. Tunneleingänge beherbergen bis zu acht Einheiten, die ohne Vorwarnung erscheinen können.
4. Nehmen Sie sich vor den verheerenden Bomben-LKWs in Acht. Wenn Sie ein vermeidlich eigenes Fahrzeug sehen, dass auf Ihre Basis oder Truppen zufährt, hilft nur die erzwungene Attacke („Strg"+Linke Maustaste).
5. Passiver Schutz vor Bomben-LKWs: Lassen Sie nie große Gruppen Fahrzeuge auf einer Stelle stehen.
6. Raketenbuggys haben eine enorme Reichweite. Da Ihre Truppen sich nicht verteidigen, wenn der Gegner nicht in Schussdistanz ist, müssen Sie besonders auf diese kleinen Quälgeister aufpassen. Haben die Buggys erst mal Erfahrung, sind sie eine absolut tödliche Waffe.
7. Getarnte Sprengfallen richten enormen Schaden an und können einen Panzerangriff im Keim ersticken – achten Sie also stets darauf, wenigstens eine „Enttarnungs-Einheit" pro Kampfverband einzusetzen.
8. Da die GBA nicht von Energie abhängig ist, stellt der SCUD-Sturm eine enorme Gefahr dar. Einmal gebaut, muss er zerstört werden, um die Gefahr zu bannen. Beugen Sie dieser enormen Bedrohung durch Aufklärung vor.
9. Toxintraktoren können alle Infanteristen in einem Gebäude auf einmal eliminieren. Besetzen Sie Gebäude nie ausschließlich mit Gewehrinfanterie – nur Raketenschützen können den Traktor frühzeitig angreifen.
10. Durch aufgesammelte Schrottteile werden die schwächlichen Panzer der GBA zu einer ernst zu nehmenden Bedrohung.

Schwachpunkte

1. Mit Ausnahme des Vierlingsgeschützes sind alle GBA-Fahrzeuge Luftangriffen schutzlos ausgeliefert.
2. Arbeiter halten gar nichts aus – greifen Sie so früh wie möglich die Versorgungsdepots an.
3. Stinger-Stellungen müssen nicht zerstört werden. Wenn die Soldaten in der Stellung aufs Korn genommen werden, ist die Stellung lahm gelegt. Vorsicht: Die Schützen regenerieren sich.
4. Da die GBA davon lebt, sich weitläufig auszubreiten, kann sie sich nicht überall gut verteidigen. Zerstören Sie unbewachte Tunneleingänge.
5. Terroristen sind ein bodenständiges Völkchen: Die GBA verfügt als einzige Armee nicht über Lufteinheiten.

USA

Bedrohung

1. Die schlagkräftige Luftwaffe der Amis ist eine immense Bedrohung. Achten Sie darauf, Ihre Basis ausreichend zu schützen. Jede noch so kleine Lücke im Abwehrsystem führt dazu, dass es in Ihrem Lager vor Comanches nur so wimmelt.
2. Die Amerikaner sehen alles! Mit dem Spionagesatelliten können die Yankees die gesamte Karte aufdecken. Bauen Sie also nicht darauf, unbemerkt an die US-Basis heranzukommen – es sei denn, Ihre Einheiten sind getarnt.
3. Die Gebäude der USA regenerieren sich selbstständig. Es bringt Ihnen also nichts, mehrere, zeitlich auseinander liegende Angriffswellen auf Bauwerke zu starten. Versuchen Sie vielmehr, die Gebäude mit einer einzigen Attacke zu vernichten.
4. Durch die drei anwählbaren Strategien können sich die Amerikaner auf das Spielgeschehen einstellen.
5. Durch die Kampfdrohnen erfahren die US-Einheiten zusätzliche Kampfkraft. Angeschlagene Truppenverbände werden durch die Drohnen wieder vollständig repariert.
6. Aufklärungsdrohnen über US-Fahrzeugen decken alle getarnten Einheiten auf.
7. Mit einer Ladezeit von gerade einmal vier Minuten ist die Partikelkanone die schnellste Superwaffe von allen.
8. Der Strahl der Partikelkanone vernichtet alle Fahrzeuge, die nicht schnell genug das Weite suchen.
9. Der Paladin-Panzer wehrt Raketen mit seinem Laser ab. Der ohnehin schon schwere Panzer kann per Upgrade im Strategiezentrum noch stärker gepanzert werden.
10. Der Humvee ist schnell und transportiert bis zu fünf Infanteristen. Diese können während der Fahrt aus dem Gefährt schießen. Obendrein kann der Humvee noch mit der starken TOW-Rakete bestückt werden.

Schwachpunkte

1. Die Partikelkanone ist die schwächste Superwaffe von allen.
2. Die Bewegungsfreiheit der US-Luftwaffe wird durch Raketen-Infanterie in Gebäuden stark eingeschränkt.
3. Ohne Strom läuft bei den US-Boys nichts. Die Fusionskraftwerke sind somit die Achillesferse der amerikanischen Basis.
4. Besonders früh im Spiel ist die USA sehr anfällig gegen Blitzangriffe.
5. Zu Beginn einer Partie sind die Chinooks ein gefundenes Fressen für Vierlingsgeschütze oder Gattling-Panzer.

Sehen und gesehen werden

In der folgenden Tabelle sehen Sie, welche Einheiten der drei Parteien getarnt sind. Außerdem finden Sie alle Einheiten und Einrichtungen, die die Tarnung des Gegners aufheben.

Getarnt	Enttarnend
China	
Schwarze Lotus	Schwarze Lotus
	Gattling-Turm
	Truppentransporter
	Overlord mit Lautsprecherturm
	Overlord mit Gattling-Kanone
GBA	
Jarmen Kell	Radarwagen
Rebellen (Upgrade)	Stinger-Stellung
Bomben-LKW	Tunneleingang
Sprengfalle	Radar-Aufklärung
USA	
Colonel Burton	Spionagesatellit
Kundschafter	Kundschafter
Spähdrohne	Spähdrohne
Tarnkappenbomber	Patriot
	Aufklärungsdrohne

China

Die Wahl der Karte

Verkehrsstau

Karten mit großen Stadtanteilen sind für China immer ein Problem, da die langsamen Panzerverbände sich dort oft ineinander verkeilen und nur extrem langsam vorankommen. Lassen Sie sich daher nach Möglichkeit nicht innerhalb der Stadt in erbitterte Kämpfe verwickeln.

Wüstenklima

China dominiert oft auf den flachen bis leicht hügeligen Wüstenmaps, denn dort wird der Geschwindigkeitsnachteil der Einheiten am ehesten kompensiert.

Ressourcen-Management

Schwarzes Gold

1. Stellen Sie prinzipiell fest, ob es auf den Maps Öl gibt oder nicht. Mithilfe von Ölfeldern bekommen Sie Ihre Wirtschaft viel schneller in Schwung. Als Chinese haben Sie die Chance, durch die schnelle „Doppelpackproduktion" der Infanteristen gleich mehrere Ölfelder zu übernehmen.
2. Versuchen Sie, wenigstens einen Ölturm zu verteidigen. Dafür eignen sich Gattling-Panzer, -Türme oder Bunker mit Panzerjägern recht gut. Riegeln Sie die Felder mit Minen ab, sofern möglich.

Nachschublager

1. Das Problem der Chinesen ist die mangelnde Mobilität. Sie müssen Ihre Lkw-Depots recht nahe ans Nachschublager platzieren. Investieren Sie ruhigen Gewissens in zwei bis drei Lkws pro Nachschublager.
2. Mehr als drei Lkws pro Lager machen keinen Sinn, da es zu Staus kommt.
3. Studieren Sie gleich zu Beginn die nähere Umgebung Ihrer Basis. Sind dort zwei Nachschublager in nicht allzu großer Entfernung von der Basis vorhanden, sichern Sie sich auch gleich beide.
4. Nachschublager müssen auf jeden Fall geschützt werden. Nutzen Sie dazu Bunker und schnelle mobile Einheiten. Platzieren Sie wenigstens einen oder zwei Gattling-Türme, um auch getarnte Einheiten aufzudecken. Sind Gebäude in der Nähe, besetzen Sie diese am besten mit Panzerjägern, die Jungs wehren Fahrzeuge und Flieger sehr gut ab.

Hacker-Camp

1. Denken Sie daran, dass Nachschublager irgendwann ausgeschöpft sind. Jetzt kommen die Hacker ins Spiel. Auf Maps ohne Öl sind Sie auf Gedeih und Verderb auf die fleißigen Internetträuber angewiesen. Klarer Fall, dass sie entsprechend geschützt werden sollten. Hacker müssen ihre Tätigkeit im Freien ausüben, sind also besonders anfällig für Giftangriffe der GBA beziehungsweise schnelle Comanche-Attacken der USA. Errichten Sie rund um Ihre Hacker-Camps auf jeden Fall Gattling-Türme oder -Panzer in einiger Entfernung, um Bedrohungen rechtzeitig aus dem Verkehr zu ziehen.
2. Die zweite Möglichkeit besteht darin, die Hacker möglichst großräumig zu verteilen. Sie können dazu auch ruhig eine Extra-Kaserne abseits Ihrer Basis errichten, um dort die Hacker auszubilden.

Die wichtigsten Einheiten

Overlord

1. Die meisten Gefechte gewinnt China mithilfe dieses Superpanzers. Die größte Effektivität erreichen Sie, wenn Sie mit gemischten Overlord-Verbänden arbeiten.
2. Grundsatzlich gehört mindestens ein Exemplar mit Lautsprecher-Upgrade in den Verband. Der Großteil wird jedoch mit Gattling- oder Bunker-Upgrade ausgestattet. Setzen Sie vor allem Panzerjäger in die Bunkeraufsätze. Damit sind die Overlords effektiv gegen Luftangriffe geschützt.
3. Vermeiden Sie auf jeden Fall, mit Ihren Overlords durch enge Ortschaften zu ziehen. Die ohnehin schon niedrige Geschwindigkeit führt in den Straßen zu Staus und Chaos im Verband. Umgehen Sie unbedingt solche Engstellen.
4. Wenn Sie einen Angriff vorbereiten und die Basis des Gegners kennen, ziehen Sie nach Möglichkeit die Overlords nicht einzeln aus dem Lager, sondern schicken Sie wenigstens drei bis vier davon im Verband zu Ihrem gewünschten Sammelpunkt.
5. Um die langen Anfahrtswege der Overlords zu vermeiden, können Sie natürlich auch versuchen, eine Exe (vorgeschobener Stützpunkt) in Nähe der Gegnerbasis zu etablieren.

Gattling-Turm oder -Panzer

1. Besonders zu Beginn eines Matches ist die schnell feuernde Kanone sehr wichtig. Sie wird mit GBA-Buggys ebenso fertig wie mit den schnellen USA-Comanches. Platzieren Sie den Turm zum Schutz von Ölfeldern.
2. Der Gattling-Panzer ist in der Basis besser aufgehoben, da er wendig und schnell ist. Damit kann er geschwind zu den brenzligen Stellen eilen. Anrückende Infanterie löschen Sie mit dem Gattling-Panzer problemlos aus.
3. Im Angriff auf gegnerische Basen müssen Sie abwägen, ob Sie gegen USA oder GBA losziehen. Gegen die leicht gepanzerten Fahrzeuge der GBA haben Sie damit noch eine reelle Chance, nicht aber gegen Crusader- oder Paladin-Panzer der USA, geschweige denn deren Luftwaffe.
4. Wenn Sie mit Gattlings arbeiten, ist das entsprechende Upgrade in der Waffenfabrik auf jeden Fall Pflicht.

Faust Maos

1. In den schnelleren 1vs1-Partien sind die kleinen Kampfpanzer oft der Schlüssel zum Sieg. Errichten Sie damit schnell Horde-Verbände (mindestens fünf Exemplare). Wenn Sie die Karte schnell genug aufgeklärt haben und der Gegner noch keine große Basisverteidigung hat, starten Sie damit die Offensive.
2. Bei größeren und längeren Partien bilden die Kampfpanzer eher das Rückgrat der eigenen Basisverteidigung gegen anrückende Bodeneinheiten. In Kombination mit einem Lautsprecher-Overlord und verstärkenden Boni aus dem Propagandazentrum werden die Panzer recht ordentlich aufgewertet.

MiGs

1. China besitzt zwar nur eine Lufteinheit, diese kann aber sehr effektiv sein. Wenn Sie zum Beispiel eine 1vs1-Partie gegen die GBA spielen, sorgen Sie damit für ordentlichen Ärger. Lassen Sie eine Viererstaffel zum Beispiel über Ihrer Basis oder Nachschublager/Ölfelder kreisen, um sie effektiv vor schnellen GBA-Attacken zu schützen.
2. Haben Sie GBA-Nachschublager ohne ausreichenden Stingerschutz entdeckt, schlagen Sie schnell mit den MiGs zu.
3. Spielen Sie eine Partie, in denen der/die Gegner ausreichend gegen Luftangriffe geschützt ist, setzen Sie MiGs ausschließlich zur Verteidigung ein. Dies gilt umso mehr, wenn Sie ausschließlich gegen die luftwaffenstarken USA spielen.
4. Schaffen Sie es, dem Gegner seine Luftabwehr lahmzulegen (Energieversorgung kappen, EMP-Angriff) macht sich ein schneller Luftschlag mit zwei Viererstaffeln ordentlich bezahlt.

Basis-Bau

„Hm, schön hier"

1. Diesen Satz ruft Ihnen die Bauraupe immer wieder entgegen – ob der Bauplatz jedoch wirklich geeignet ist, hängt von einigen Fak-



TEAMWORK Effektives Teamplay zeigt sich, wie hier, durch kombinierte Angriffe. Vereinbart wurde ein Treffpunkt per Kartennotiz. Keine Chance für den Gegner.



SCHNELLFEUER Achten Sie auf die große Reichweite des Gattling-Turms am linken Bildrand. Allein mit dieser Waffe wurde der USA-Gegner früh herb geschwächt.

toren ab. Gebäude, die Sie um keinen Preis verlieren wollen, sollten Sie immer nach hinten, sprich zur Kartenecke hin platzieren. Die Atomrakete und das Propagandazentrum gehören auf jeden Fall dazu. Sichern Sie diese Gebäude auf jeden Fall mit Gattling-Einheiten oder Panzerjägern ab.
2. Rechnen Sie immer mit schnellen Angriffen von GBA-Buggys oder USA-Comanches. Bauen Sie daher zu Anfang Ihre Basis nicht zu großflächig. Sie müssen die Verteidigung mit möglichst wenig Einheiten oder Minenfeldern erreichen, sonst werden Sie zu schnell auseinander genommen.

Baureihenfolge

Machen Sie Ihre Baureihenfolge unbedingt von gewählter Karte und Gegnerpartei abhängig. Wir geben Ihnen dazu ein Beispiel für den Start an die Hand.

Situation: Zwei Nachschublager und ein Ölturm in relativer Nähe (Alpine Assault).
Ziel ist, schnell zwei Nachschublager zu etablieren und einen Ölturm einzunehmen.
1. Die erste Bauraupe errichtet ein Kaserne.
2. Gleichzeitig zweite Raupe produzieren.
3. Zweite Raupe errichtet ein Kraftwerk.
4. In der Kaserne: Zuerst Rotgardisten und dann „Gebäude besetzen" entwickeln.
5. Erste Raupe fährt zum Platz des entfernteren Nachschublagers.
6. Zweite Raupe errichtet Nachschublager in Basisnähe.
7. Sind die Gardisten fertig, sofort zum Ölturm schicken. In der Regel ist das Upgrade fertig, wenn sie dort ankommen.
8. Die erste Raupe errichtet das zweite Nachschublager.
9. Die zweite Raupe errichtet die Waffenfabrik.

Wenn Sie es richtig anstellen, stehen Ihre Bulldozer kaum untätig herum und Sie haben schnell genügend Geld, um Ihre Verteidigung auszubauen.

Superwaffen

Die Atomrakete

1. Chinas Atomschlag ist die mächtigste Superwaffe im Spiel, dafür hat sie auch den längsten Countdown. Das Hauptproblem ist die lange Vorlaufzeit, bis alle nötigen Gebäude gebaut sind, um die Atomrakete zu entwickeln. Auf Karten mit vielen Rohstoffen ist das noch am schnellsten möglich, allerdings müssen Sie dann zu Beginn Ihre Verteidigung minimieren.
2. In schnellen 1vs1-Spielen setzen Sie besser nicht auf eine schnelle Atomstrategie. Weitaus sicherer ist die Variante in einem Teamplay, zum Beispiel 2vs2. Die Vorlaufzeit ist dort oft länger und Sie haben genugend Zeit, nach dem schnellen Atomwaffenbau eine ordentliche Verteidigung auf die Beine zu stellen.
3. Wenn Sie die Atomwaffe gebaut haben, vergessen Sie nicht, auch in die dortigen Upgrades für die Panzerfahrzeuge zu investieren. Damit machen Sie Ihre Tanks wesentlich effektiver (schneller und stärker).

Generalspunkte

Punkteverteilung

1. Stern: Rotgardisten-Ausbildung (Rush) oder Nukleargeschütz
2. Stern: Aufheben (Artilleriestrategie) oder Nukleargeschütz
3. Stern: Artilleriebeschuss oder Streuminen
4. Stern: Artilleriebeschuss
5. Stern: EMP-Angriff

Generalsmäßig

1. Verteilen Sie Ihre Generalspunkte immer passend zu Ihrer Strategie – wenn Sie auf kleinen Karten schnelle Spiele machen wollen, investieren Sie auf jeden Fall in die Elite-Upgrades für Rotgardisten und Artillerie.
2. Für China äußerst vorteilhaft sind die Artillerieschlag-Upgrades. Neben der ordentlichen Wirkung ist die zusätzliche Aufklärung rund um das Zielgebiet nicht zu verachten.
3. Egal, wie Sie Ihre Punkte ausgeben, halten Sie sich auf jeden Fall die Möglichkeit offen, den EMP-Angriff zu ergattern. In Kombination mit einem Atomschlag bedeutet der EMP-Angriff oft das Ende für den Gegner.

Angriffs-Strategien

Die schnelle, rote Flut

1. Kleine Maps und schnelle 1vs1-Partien sind ideal, um mit Chinas Horde-Einheiten zu rushen. Rotgardisten und „Faust Maos"-Panzer bilden hier das Rückgrat des Angriffs.
2. Frühe Angriffe mit Flammen- und Gattling-Panzern, unterstützt von Rotgardisten, sorgen für die nötige Verwirrung beim Gegner, der sich oft noch in der Aufbauphase befindet.
3. Ziehen Sie dann einen Panzerverband nach, um damit die Gebäude zu platten.

Vorstoß ins Feindgebiet

1. Sicher kennen Sie die Map Tournament-Island. Viele Spieler beschränken sich zunächst auf ihr Kartenviertel. Warum auch expandieren, es sind ja zwei Ölfelder in Startpunktnähe. Nutzen Sie diese Sicherheit aus, indem Sie, so schnell es geht, an den Engpässen Gattling-Türme errichten. Oft können Sie die Verteidigung aufbauen, ohne dass der Gegner davon Wind bekommt.
2. Errichten Sie danach Kaserne und Waffenfabrik in unmittelbarer Nähe der Engpässe, dann haben die langsamen China-Tanks einen viel kürzeren Weg zum Gegner.
3. Die Hauptbasis wird bei dieser Strategie vorwiegend mit Gattling-Türmen und Bunkern gesichert, um Überfälle von Luft- oder Tarneinheiten zu verhindern.
4. Die Hauptstreitmacht wird dabei allerdings abseits der Hauptbasis errichtet. Konzentrieren Sie sich dabei auf Overlord-Trupps und mischen Sie Artillerie oder Nukleargeschütze dazu.

Atomarer Präventivschlag

1. Wenn Sie keine Rush-Partie spielen, versuchen Sie es doch einmal mit dem schnellen Atomschlag. Auf Karten wie zum Beispiel Homeland Alliance gibt es jede Menge Rohstoffe. Die Strategie lautet dann: Schnell Öltürme und mindestens zwei Nachschublager einnehmen, Waffenfabrik noch vor der Kaserne bauen, schnell mit dem Propagandazentrum nachsetzen und bei 5.000 Credits sofort die Atomrakete entwickeln.
2. Der Schwachpunkt dieser Strategie liegt klar auf der Hand – Sie haben die ersten Minuten so gut wie keine Verteidigung. Wenn alles gut läuft, steht Ihr Atomsilo in nur fünf Minuten.

Schwarze Lotus

GBA- und USA-Spieler bekommen beim Namen Schwarze Lotus meist Blutgerinnsel unterm Auge. Entwickeln Sie schnell das Propagandazentrum und geben Sie – so schnell es geht – die 1.500 Credits für die Spezialeinheit aus. Jetzt kann die Aufklärung losgehen. Die Schwarze Lotus muss sich vor Stinger-Sites, Radarwagen, Patriots und Aufklärungsdrohnen hüten. Machen Sie um diese Einheiten/Gebäude einen großen Bogen. Ansonsten heißt die Devise: „Gebäude stehlen und schnell verkaufen". Alternativ können Sie auch, sofern der Kassenstand stimmt, mit den übernommenen Gebäuden die Einheiten des Gegners produzieren und für Ärger sorgen.
Eine „nette" Variante des Gebäudeklaus ist die Übernahme der gegnerischen Ölfelder. Sind sie in Ihrer Hand, muss der Gegner sie entweder erst zurückerobern oder zerstören.

Taktiken

Engpassverminung

Nutzen Sie strategisch günstige Punkte, wie enge Straßen, Brücken etc., um dort Bunker zu errichten. Aktivieren Sie die Minenfunktion und verkaufen Sie das Gebäude wieder, wenn Sie es nicht besetzen wollen beziehungsweise nicht unbedingt an dieser Stelle brauchen. So schaffen Sie ein zusätzliches Überraschungsmoment gegenüber dem Gegner.

Ressourcenverminung

Wenn Sie in den Minenteppich investieren, ärgern Sie damit Ihren Gegner: Werfen Sie die Minen direkt über Kasernen, Waffenfabriken oder Nachschublagern ab. Besonders die GBA ist mit ihren leichten Fahrzeugen sehr anfällig gegen Minen. Spielen Sie gegen die USA, machen Minen meistens nicht so viel Sinn, da erfahrene USA-Spieler ihre Luftstreitmacht voll ausschöpfen.

Bunkerpräsenz

Wann immer Sie einige Credits erübrigen können, investieren Sie in Bunker. Da die gegnerischen Parteien nicht in die Gebäude reinschauen können, müssen sie vorsichtig sein. Chinas Panzerjäger mischen im Nu einen ganzen Panzerverband auf, wenn sie geschützt im Bunker sitzen.



ÜBERRASCHUNG Der schnelle Vorstoß ins Feindesland kam für den Gegner ohne Vorwarnung.



BÖSER FEHLER Wenn eine Basis so leichtsinnig offen gelassen wird, haben Sie leichtes Spiel.



STADTLEBEN Nachschublager in engen Stadtgebieten sichern Sie mit einer Kaserne und Gattlings.

C

GBA

Die Wahl der Karte

Je kleiner, desto feiner

Die GBA profitiert von kleinen Karten. Mit den flotten Kampf-Jeeps lässt sich die Umgebung schnell erforschen. Dank des GBA-Tunnelsystems werden kompakte Maps rasch unter Kontrolle gebracht.

Die GBA liebt zivile Gebäude

Auf dem freien Schlachtfeld fehlt es den GBA-Einheiten an Deckung. In dicht besiedelten Maps finden die quirligen Terroristen Unterschlupf und können Luftangriffe mit RPG-Einheiten abwehren. Außerdem werden die Tunneleingänge vom Gegner nur schwer entdeckt.

Ressourcen-Management

Schwarzes Gold

Mit dem Spielstart sausen die emsigen Arbeiter sofort Richtung Ölbohrturm und errichten einen Tunneleingang. Dank der beiden RPG-Einheiten die es zu jedem Tunnelbau gratis dazu gibt, kann die wichtige Geldquelle sofort gesichert werden. Jagen Sie nun mit einer Rebelleneinheit durch die unterirdischen Gänge und nehmen Sie den Bohrturm ein. Es lohnt sich immer, gepanzerte Einheiten im Tunnelsystem zu positionieren, die bei einem Angriff auf die Ölreserve sofort aus dem Versteck hervorpreschen und den Aggressor vertreiben. Achten Sie unbedingt auf die lokalen Gegebenheiten. Oftmals befinden sich in der Nähe der Bohrstelle schützende Türme, Häuser oder Zelte, die Ihren RPG-Einheiten optimale Deckung bieten. Versuchen Sie nicht, auf Biegen und Brechen sämtliche Ölvorkommen in Ihren Besitz zu bringen.

Die Versorgungslager

Stellen Sie fünf Arbeiter ab, die Vorräte abzutragen. Da die gestressten Arbeiter gegnerischen Angriffen schutzlos ausgeliefert sind, achten Sie darauf, die Laufwege Ihrer „working class" abzusichern. Es lohnt sich, Ausschau nach anderen Versorgungslagern zu halten und dort ein weiteres Geheimlager zu errichten. Dies erspart Ihren Packeseln weite Wege und beschleunigt das Wachstum Ihres Kontobestands erheblich. Besonders interessant sind natürlich die Versorgungslager der Feinde. Arbeiter, die direkt im Geheimlager ausgebildet werden, suchen selbständig das nächste bekannte Vorratslager auf.

Illegale Geschäfte

Dreh- und Angelpunkt dieser zwielichtigen GBA-Unternehmen sind die Schwarzmärkte. Diese Umschlagplätze stehen Ihnen nur dann zur Verfügung, wenn Sie bereits einen Palast errichtet haben. Jeder Schwarzmarkt bringt kontinuierlich Bares, weshalb es sich buchstäblich auszahlt, möglichst viele zu errichten. Neben dem finanziellen Vorteil verhelfen Ihnen die platzsparenden Schwarzmärkte zu durchschlagenderen Waffen, Instandsetzung von Fahrzeugen sowie zur aufklärenden Radarabtastung.

GBA-Schrotthandel

Sammeln Sie die Überbleibsel gegnerischer Vehikel ein, um Bares gutgeschrieben zu bekommen. Die Höhe des Betrags steigt, wenn Sie die Generalsfähigkeit „Kopfgeld" erworben haben. Kampf-Jeep, Vierlingsgeschütz und Marodeurpanzer nutzen herumliegende Wrackteile, um ihre Waffen aufzurüsten. In diesem Fall gibt es allerdings kein Geld.

Die wichtigsten Einheiten

Das Vierlingsgeschütz

Dieses alte Modell einer sowjetischen FLAK ist die einzige mobile Einheit, die Luftangriffen entgegenwirken kann. Die vier kräftigen Kanonen lassen sich durch herumliegende Wrackteile zu Megawummen aufrüsten. Vergessen Sie niemals, jede Panzerarmada von mehreren Vierlingsgeschützen begleiten zu lassen. Machen Sie sich das Tunnelsystem zunutze und greifen Sie dort ein, wo sie am dringendsten benötigt werden.

Die Raketenbuggys

Die wendigen Flitzer verfügen über eine enorme Reichweite. Patriot-Batterien und Gattling-Geschütze können aufs Korn genommen werden, ohne von ihnen beschossen zu werden. Aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit eignen sie sich hervorragend für Hit&Run-Attacken. Rüsten Sie die Buggys auf dem Schwarzmarkt mit panzerbrechenden Raketen aus, um noch effektiver zu werden. Bei Sturmläufen sollten die Buggys aus dem Hintergrund agieren, während Nahkampftruppen das Grobe erledigen. Setzen Sie die Raketenbuggys zur Basisverteidigung ein, indem Sie die Einheit hinter Ihren Stinger-Stellungen platzieren. So geraten die labilen Einheiten nicht in die Schusslinie.

Der Marodeurpanzer

Wenn Sie mit diesem Panzer in die Schlacht ziehen wollen, müssen Sie die Generalsfähigkeit „Marodeurpanzer" erworben haben. Das anfangs etwas schwächlich wirkende Gefährt kann durch Wrackteile zu einem Kampfmonster mit zwei mächtigen Kanonen aufgerüstet werden. Sammeln Sie die Trümmerteile gezielt ein, das heißt, ziehen Sie nur solche Panzer zu den Überbleibseln, die noch nicht zweimal upgegraded wurden. Voll ausgerüstete Marodeurpanzer können es sogar mit den tödlichen US-Paladinen aufnehmen. Gegen Luftangriffe sind sie hingegen völlig wehrlos.

Der Bomben-LKW

Die Bomben-LKWs sind schnell und verfügen über eine immense Sprengkraft. Achten Sie darauf, dass Sie mindestens ein gegnerisches Vehikel irgendwo auf der Karte sehen können. Der Sandalen-Truppe bereitet es einen Heidenspaß, den LKW als gegnerische Einheit zu tarnen, um dann unbemerkt durch die feindlichen Reihen zu gondeln. Mehrere Bomben-LKWs eignen sich hervorragend, um die anfälligen Kraftwerke der Feinde zu sprengen und somit die Verteidigungsanlagen auszuschalten. Selbst große Panzerarmeen können von einem einzigen Bomben-LKW in die Luft gejagt werden.

Basis-Bau

So errichten Sie ein GBA-Lager

Bei **C&C Generals** sind flinke Klick-Zeigefinger gefragt. Wer lange überlegt, wird von den frühen Angriffswellen des Gegners empfindlich gestört und das Spiel ist bald entschieden. Legen Sie sich vor dem Spielstart eine Strategie zurecht, die Sie unmittelbar nach dem Start zügig umsetzen. Hier eine kleine Hilfestellung:

1. Klicken Sie sofort nach Spielstart das Kommandozentrum an und bilden Sie eine Hand voll Arbeiter aus. Währenddessen flitzen Sie mit Ihrem „Anfangsarbeiter" zum Vorratslager und errichten ein Geheimlager. Stellen Sie dort ebenfalls vier bis fünf Schlepper her, die sich selbstständig an den Abbau der Rohstoffe machen.
2. Sobald die Tagelöhner aus Ihrem Kommandozentrum purzeln, lassen Sie eine Kaserne sowie einen Waffenhändler errichten. Bauen Sie diese Gebäude möglichst nahe beieinander. Um nicht länger im Dunkeln tappen zu müssen, sollten Sie sofort einen Radarwagen produzieren und ihn am Rande Ihres Lagers abstellen.
3. Ihre Arbeiter sind den frühen Attacken der Comanches hilflos ausgeliefert. Positionieren Sie deshalb ein bis zwei Vierlingsgeschütze und eine Stingerstellung in der Nähe des Geheimlagers.
4. Bauen Sie möglichst schnell einen Tunneleingang vor Ihrer Kaserne/Waffenhändler. Die



VORGEZOGENE AUSSENPOSTEN bringen zusätzliches Geld. Sichern Sie das neue Lager mit RPG-Einheiten ab und schließen Sie es an das Tunnelsystem an.

ÜBERRASCHUNGSPARTY Ein getarnter Rebellenhinterhalt kann das Spiel entscheiden. Hier vernichten Rebellen die Partikelkanone der USA.

restlichen Arbeiter vor der Kommandozentrale können Sie nun auf der Map verteilen. Suchen Sie sich strategisch wichtige Punkte aus und errichten Sie weitere Tunneleingänge.
5. Stellen Sie einige Panzer her, um gegen einen plötzlichen Angriff gewappnet zu sein.
6. Im Gegensatz zu den USA und China ist die GBA nicht unbedingt auf ein befestigtes Hauptquartier angewiesen. Mithilfe der Tunnelsysteme kann die Terror-Brut Vorposten (Exen) wie Pilze aus dem Boden schießen lassen, was sie für die Gegner sehr schwer greifbar macht. Um auf Nummer Sicher zu gehen, empfiehlt es sich dennoch, rings um das Lager einige Stinger-Stellungen aufzustellen.
7. Geben Sie möglichst wenig Geld für Upgrades aus. Sparen Sie sich die Kohle lieber, um frühzeitig einen Palast zu bauen. Dieser ermöglicht Ihnen den Einstieg in den Schwarzmarkthandel und somit die finanzielle Unabhängigkeit. Die Upgrades, die Ihnen der Palast und die Schwarzmärkte bieten, sind recht kostspielig. Besonders empfehlenswert ist die Tarnung der Rebellen sowie die panzerbrechenden Raketen für Ihre Raketenbuggys beziehungsweise Skorpion-Panzer.
8. Jetzt kommt das Lieblingsspielzeug der GBA zum Zuge: der SCUD-Sturm.

Zusätzliche Tipps zum Basisbau:

1. Sorgen Sie dafür, dass Sie genügend enttarnende Einheiten in Ihrer Basis haben. Dazu gehören Tunneleingänge, Radarwagen und Stinger-Stellungen.
2. Falls Sie über das nötige Kleingeld verfügen, lohnt es sich, einen zweiten Waffenhändler zu bauen. So wird die Front üppig mit Nachschub versorgt und der Feind kann überrannt werden. Besonders pfiffig sind ausgelagerte Waffenlager in der Nähe der feindlichen Basis. Ihre Gegner freuen sich sicher über den plötzlichen Besuch ...

Die Superwaffe

Der SCUD-Sturm

Diese Massenvernichtungswaffe ist die zweitstärkste Superwaffe des Spiels. Mit einer Bauzeit von fünf Minuten liegt sie genau zwischen der Partikelkanone der USA (Bauzeit: vier Minuten) und der Atombombe der Chinesen (Bauzeit: 6 Minuten). Errichten Sie den SCUD-Sturm an einem möglichst unauffälligen Ort oder im Schutz des Lagers. Besonders die chinesischen Hacker zeigen sich von der Wirkung der Waffe begeistert und verlassen das Spielfeld zuhauf. Kleinere Gebäude wie Atomreaktoren und Bunker stehen genauso auf dem Speiseplan des SCUD-Sturm wie die bedrohlichen Flugfelder. Gegen große Bauwerke wie Kommandozentrale und Waffenfabriken ist ein SCUD-Sturm allerdings weniger effektiv.

Die Generalspunkte

1-Sterne-General

Hier fällt die Wahl leicht. Kaufen Sie die Marodeurpanzer-Fähigkeit, um Ihre Truppen mit diesen, besser gepanzerten Kampffahrzeugen zu verstärken.
Sollten Sie wider Erwarten mit den aufrüstbaren Vehikeln nicht zufrieden sein, können Sie sich den Stern aufheben oder gleich den SCUD-Werfer kaufen.

3-Sterne-General

Endlich gewinnt die GBA eine der wichtigsten Fähigkeiten hinzu: den Rebellenhinterhalt. Je nachdem, wie viele Sterne Sie für diese fiese Eignung ausgeben, können Sie vier bis 16 Rebellen irgendwo auf der Karte erscheinen lassen. Gepaart mit den Upgrades „Tarnung" und „Gebäude einnehmen" können die Jungs eine lustige Überraschungsparty im gegnerischen Lager starten. Die einen vernichten wichtige Gebäude (zum Beispiel Kraftwerke), während die anderen Bauwerke (zum Beispiel Flugfeld und Superwaffen) einnehmen.
Eine andere Möglichkeit, die Generalspunkte zu verbraten, ist die Instandsetzung. Mit dieser Fähigkeit können Sie Ihre Truppenverbände aus der Entfernung heilen und die Front aufrechterhalten.
Der Entführer ist ein ausgebuffter Satansbraten, den Sie im Laufe des Spiels unbedingt erwerben sollten. Mehr dazu im Abschnitt „Taktiken".

5-Sterne-General

Die Anthraxbombe bringt die Stimmung im feindlichen Lager zum Kochen. Diese biologische Waffe entfernt Fußtruppen so gründlich wie Meister Propper die Kalkrückstände.

Angriffs-Strategien

Die Tunnelsysteme

Verteilen Sie möglichst viele Tunneleingänge über die gesamte Karte. Dies hat den Vorteil, dass Sie blitzschnell vorstoßen können und Ihre Truppen flott an die Orte bringen, wo sie am dringendsten benötigt werden. Zum anderen entlarven Sie getarnte, feindliche Einheiten, die in der Nähe Ihres Tunnelsystems vorbeispazieren. Um ein möglichst komplexes Tunnelsystem anzulegen, müssen Sie einige Arbeiter von Anfang an ausschwärmen lassen. Das Tunnelsystem später zu erweitern, erweist sich wegen der stetig wachsenden Gegnerpräsenz als äußerst schwierig. Vergessen Sie nicht, dass im Tunnelsystem Platz für satte zehn Fahrzeuge vorhanden ist.

Angriffsverbände

Ein durchschlagender GBA-Angriffsverband besteht zum größten Teil aus Skorpion- und Marodeurpanzern. Lassen Sie die Phalanx von einigen Vierlingsgeschützen begleiten, um vor etwaigen Luftattacken gewappnet zu sein. Versuchen Sie, unterwegs möglichst viele Trümmerteile einzusammeln, um Ihre Kampfjeeps, Marodeurpanzer und Vierlingsgeschütze weiter aufzurüsten. Achten Sie darauf, einige Raketenbuggys mitzuführen.

MUSTERLAGER Hier sehen Sie sämtliche Komponenten, die eine GBA-Basis benötigt, in chronologischen Reihenfolge. Dank der Tunnelsysteme können Sie mehrere Basen gleichzeitig bewachen.

Jarmen Kell

Dieser getarnte Schurke erweist sich als äußerst zielgenau. Schleichen Sie zu einem feindlichen Truppenverband. Mit einem einzigen Schuss entfernt Jarmen Kell den Fahrer aus seinem Vehikel, worauf er es in seinen Besitz bringen und gegen die Feinde einsetzen kann. Außerdem ist Kell hervorragend geeignet, um die feindliche Basis zu infiltrieren. Schlüpfen Sie durch eine Sicherheitslücke des feindlichen Lagers und positionieren Sie den Scharfschützen in der Nähe von Fußsoldaten. Jarmen nimmt einen nach dem anderen aufs Korn, ohne dass Ihr Gegner weiß, wie ihm geschieht.

Taktiken

Der kombinierte Rebellenhinterhalt

Für diese wirkungsvolle Taktik benötigen Sie die Generalsfähigkeit des Rebellenhinterhalts und des Entführers. Des Weiteren brauchen Sie Jarmen Kell und das Gebäude-Upgrade Rebellentarnung (gibt's im Palast). Marschieren Sie mit Jarmen Kell und einem Entführer vor die feindliche Basis. Jarmen schießt die Fahrer ab und der Entführer nimmt gegnerische Vehikel ein. Sobald Ihr Gegenspieler den Braten gerochen hat, wird er mit einigen Truppen versuchen, den beiden entgegenzutreten. Auf diesen Moment haben Sie nur gewartet! Positionieren Sie den Rebellenhinterhalt neben dem Kommandozentrum (oder anderen wichtigen Gebäuden wie zum Beispiel Flugfeld oder Superwaffe) und nehmen Sie es mit allen zur Verfügung stehenden Soldaten ein. Ehe Ihr Gegner reagieren kann, haben Sie das Bauwerk in Ihren Besitz gebracht und können es verkaufen beziehungsweise für Ihre Zwecke verwenden.

Tunnelverkauf

Wenn Sie einen Tunnel bauen und danach sofort wieder verkaufen, erhalten Sie die zwei RPG-Einheiten für schlappe 400 Dollar (200 Dollar gespart). Außerdem geht es schneller, einen Tunneleingang zu errichten, als beim Waffenhändler zwei RPG-Einheiten auszubilden.

Bomben-LKWs und Selbstmordattentäter

1. Tarnen Sie Ihre Bomben-LKWs als gegnerische Einheit und brettern Sie unbemerkt mitten in die gegnerischen Truppen. Attackieren Sie die Stromversorgung des Feindes mit mehreren getarnten LKWs gleichzeitig, um dessen Verteidigungsanlagen abzuschalten.
2. Steigen Sie mit einem Terroristen in ein parkendes Auto - fertig ist die Autobombe. Unterstützen Sie die Bomben-LKWs mit zivilen Autobomben, um die gegnerische Basis unter den Teppich des Terrors zu kehren.

C

USA

Die Wahl der Karte

Je größer, desto besser

Als US-General profitieren Sie von großen Karten. Ein Fluss mit leicht kontrollierbaren Übergängen ist ideal. Dank der exzellenten Aufklärung können Sie den Feind mit Lufteinheiten traktieren und Kampfverbände orten, bevor diese überhaupt in die Nähe Ihrer Basis gelangen.

Viele Gebäude

Viele Gebäude sind ein Nachteil für die USA – der Feind hat zu viele Verstecke für Raketenschützen und schränkt so den Handlungsfreiraum der Luftwaffe enorm ein.

Ressourcen-Management

Entfernte Depots

Chinooks können ohne Probleme große Strecken zurücklegen. Im Gegensatz zu den beiden anderen Parteien müssen US-Generäle keine vorgeschobenen Ressourcen-Lager errichten. Wird ein Depot vom Feind bedroht, kann der Chinook problemlos zu einem anderen Lager geschickt werden.

Neutrale Depots

Durch den Reichweiten-Vorteil ist es oft sinnvoll, Depots in der Kartenmitte zuerst auszubeuten. Der Gegner hat keine Möglichkeit, so schnell an diese Depots zu kommen. Sobald das Depot zu heiß wird, schwenken die Helis auf die basisnahen Lager um.

Mehrere Chinooks

Pro Versorgungszentrum können mehrere Chinooks eingesetzt werden. Idealerweise schicken Sie einen Heli zum nächstgelegenen Depot und die anderen zu weiter entfernten Lagern.

Die wichtigsten Einheiten

Der Paladin

Der Crusader-Panzer ist nicht sonderlich schlagkräftig – ganz anders der große Bruder namens Paladin. Der Laser bietet einen gewissen Schutz gegen Raketen, was die Überlebenschance des Panzers enorm erhöht. Sehr zum Frust von GBA-Feldherren, zerstört der Laser sogar einzelne SCUDs. Im Strategiezentrum lässt sich die Panzerung noch verbessern.

Der Comanche

Wer früh im Spiel auf den Comanche setzt, erwischt den Feind oft auf dem falschen Fuß. Mit gezielten Angriffen schwächen Sie den Gegner und lenken ihn ab. Wichtige Ziele bei China sind Kraftwerke, Bulldozer und LKWs. Bei der GBA sind Arbeiter das Hauptziel. Oft ist es möglich, schon in den ersten Minuten mit zwei Hubschraubern das Spiel zu entscheiden. Sie sammeln Erfahrung, während der Gegner empfindliche Verluste hinnehmen muss. Halten Sie sich dabei unbedingt von allen Luftabwehr-Einheiten fern. Besonders früh im Spiel hat fast jede Basis Schwachpunkte. Ein weiterer Vorteil: Durch die frühe Gefahr aus der Luft reagiert der Feind mit verstärkter Luftabwehr. Jetzt können Sie auf Bodentruppen setzen – Sie erzwingen quasi eine Reaktion des Feindes und bleiben so in der Initiative.

Basis-Bau

Verteidigung

1. Patriots brauchen Sie nur, um Tarneinheiten aufzudecken und sich gegen Flieger zu schützen.
2. Setzen Sie Comanches im Wachmodus über der eigenen Basis ein. Wenn sich eine Einheit enttarnt, um zum Beispiel ein Gebäude zu übernehmen, reagiert der Hubschrauber und bannt die Gefahr.
3. Nutzen Sie Ihre Aufklärungsmöglichkeiten, um den Gegner stets weit vor Ihrer Basis abzufangen – Angriff ist schließlich die beste Verteidigung.
4. Der Kundschafter bietet besonders in basisnahen Gebäuden exzellenten Schutz gegen Infanterieangriffe.

Bau-Reihenfolge

Ein zweiter Bulldozer zu Beginn macht kaum Sinn, da Sie weniger Geld einnehmen, als zwei Baufahrzeuge verbrauchen. Sparen Sie die 1.000 $ lieber. Hier eine Baureihenfolge für ein Spiel mit zwei Ölbohrtürmen und zwei Rohstoffdepots:

1. Kaserne – 2 Ranger, „Gebäude besetzen"
2. Fusionskraftwerk
3. Nachschublager – zwei zusätzliche Chinooks
4. Flugplatz ODER Waffenfabrik (je nach Strategie)
5. Strategiezentrum – bauen Sie nur, wenn der Gegner keinen Blitzangriff führt! Sonst fehlt Ihnen das Geld für Einheiten.

Zweiter Bulldozer

Spätestens beim recht langwierigen Bau des Strategiezentrums sollten Sie sich einen zweiten Bulldozer problemlos leisten können. Sobald das Strategiezentrum fertig ist, müssen möglichst viele Abwurfzonen gebaut werden. Parallel müssen auch noch die anderen wichtigen Gebäude errichtet werden.

Strategie wählen

Vergessen Sie nicht, eine der drei Strategien zu wählen, sobald das Strategiezentrum fertig ist. „Stellung halten" sollte nur im Notfall gewählt werden. Ob Sie „Zerstörung" oder „Bombardement" wählen, ist Geschmackssache.

Karten ohne Öl

Die Kaserne ist nicht notwendig, um weitere Gebäude zu errichten. Wenn Sie also keine Gebäude einnehmen müssen und schnell Partikelkanonen oder Panzer bauen wollen, lassen Sie die Kaserne weg. So kommen Sie früher an Geld.

Flugplatz oder Waffenfabrik?

Über kurz oder lang brauchen Sie beide Gebäude. Welches Sie zuerst bauen, hängt von Ihrer Strategie ab. Spionieren Sie den Feind aus, bevor Sie die Entscheidung treffen.

Kraftwerke

1. Verteilen Sie die Fusionskraftwerke so weitflächig wie möglich. Im Falle eines Atom- oder SCUD-Sturm-Angriffs verlieren Sie nicht alle Kraftwerke auf einmal.
2. Bauen Sie lieber neue Kraftwerke, als alte upzugraden. Jedes einfache Kraftwerk bietet so im Notfall eine wertvolle und schnell abrufbare Energiereserve – selbst wenn Ihre Bulldozer zerstört wurden
3. Bevor ein Bulldozer untätig umhersteht, bauen Sie lieber noch ein paar Kraftwerke – man kann nie genug Energie haben.

Superwaffe

Die Partikelkanone

Auch wenn die US-Superwaffe die schwächste im Spiel ist, kann sie – richtig eingesetzt – enormen Schaden anrichten
1. Geben Sie den Partikelkanonen stets eine Gruppennummer („STRG"+ Ziffer), um sie schnell anwählen zu können.
2. Solange der Strahl aktiv ist, können Sie ihn mit Mausklicks steuern!
3. Große Gebäude kann der Strahl nicht zerstören. Greifen Sie solche Einrichtungen nur in Kombination mit Luftangriffen oder mit zwei Partikelstrahlen gleichzeitig an.
4. Macht Ihr Gegner den Fehler, Kraftwerke nebeneinander zu bauen, gibt dies ein saftiges Ziel ab.
5. Ansammlungen von Bodentruppen lassen sich wunderbar mit dem Partikelstrahl ver-



VERDERBEN VON OBEN Nachdem die Comanches bereits sämtliche Arbeiter eliminiert haben, ist jetzt das Geheimlager des achtlosen GBA-Spielers dran.

HIMMELSGESCHENK Fünf Paladine sind mit dem Ansturm des Feindes völlig überfordert. Doch im rechten Moment sorgen die A-10 dafür, dass sich das Blatt wendet.

nichten. Selbst der mächtige Overlord kann dem Strahl nicht trotzen.

Der Partikelkanone-Trick

Mit diesem Trick verteidigen Sie sich gegen feindliche Superwaffen:
1. Geben Sie zwei Partikelkanonen in Auftrag und brechen Sie den Bau bei 99 % ab, indem Sie den Bulldozer an eine andere Stelle schicken.
2. Unfertig verbrauchen die Waffen keine Energie – Sie haben also Zeit, für mehr Kraftwerke zu sorgen.
3. Sobald Sie die Nachricht erhalten, dass Ihr Feind seine Superwaffe errichtet hat, schließen Sie den Bau ab. Jetzt haben Sie zwei Partikelkanonen – ausreichend um einen SCUD-Sturm oder ein Atomraketensilo zu vernichten. Da die Superwaffen Ihres Feindes länger aufladen, haben Sie das Wettrüsten gewonnen.

Notfallmaßnahme gegen Atomraketen

Noch sechs Minuten bis zum verheerenden Atomschlag – Game over? Nein! Der Schwachpunkt ist die Energie – nicht das Silo. Sie müssen unbedingt cool bleiben. Ihr Feind ist schon in Siegesstimmung, aber Sie haben noch eine gute Chance:
1. Spionieren Sie die Energieversorgung aus.
2. Errichten Sie Partikelkanonen – auch wenn diese später als die Atomrakete verfügbar sind.
3. Kurz bevor die Rakete startklar ist, müssen Sie so viele Atomkraftwerke vernichten wie möglich. Energiemangel stoppt den Countdown!
4. Wenn die Basis gut verteidigt ist und Sie nicht an die Kraftwerke herankommen, hilft nur ein selbstmörderischer Aurora-Angriff. Zwei Bomber können ein Kraftwerk vernichten!

Generalspunkte

Punkteverteilung

1. Stern: Paladin
2. Stern: Punkt aufheben
3. Stern: A-10-Luftangriff Stufe 1 und 2 oder Stufe 1 und Kundschafter
4. Stern: A-10-Luftangriff Stufe 3
5. Stern (3 Punkte): Benzinbombe – die anderen nach Belieben

Kundschafter

Der Kundschafter ist enorm gut in der Basisverteidigung und im Fünfer-Pack in Humvees. Die aktuelle Spielsituation sollte darüber entscheiden, ob Sie A-10 Stufe 2 oder den Kundschafter wählen. Befinden Sie sich bereits voll im Angriff, macht der Luftangriff mehr Sinn. Nervt der Gegner Sie in Ihrer Basis mit Infanterie, wählen Sie den Kundschafter.

Angriffs-Strategien

Erst gucken, dann schießen

Nutzen Sie vor einem Angriff Ihre Aufklärungsmittel. Wo ist die feindliche Basis am schwächsten? Wo stehen die Einheiten? Müssen Sie sich auf einen Gegenangriff vorbereiten? Hat der Feind Sprengfallen oder Minen? Diese Fragen sollten Sie vor einem Angriff klären. Sonst laufen Sie Gefahr, dass Ihre Armee vernichtet wird und der Angriff verpufft.

Angriffsverbände

Ein schlagkräftiger US-Angriffsverband besteht hauptsächlich aus Paladin-Panzern. Alleine sind die Panzer zwar gut, aber gegen Infanterie zu schwach und gegen Luftangriffe ungeschützt. Fügen Sie also jedem Kampfverband einige Humvees hinzu. Beladen Sie eine Hälfte mit Rangern, die andere mit Raketenschützen. Sollten Sie schon Scharfschützen haben, beladen Sie einen Humvee mit diesen Jungs – keine Chance für die feindliche Infanterie. Wenn möglich, bauen Sie noch einige Tomahawk-Werfer. Durch den Hauptverband geschützt, schalten die Raketen Abwehrstellungen, Kraftwerke und Truppen aus.

Luftunterstützung

Gegen Gatling-Geschütze, Raketenschützen und Stinger-Stellungen haben Comanches nichts zu melden. Halten Sie dennoch bei einem Großangriff eine Staffel Comanches im Hintergrund. Konzentrieren Sie das Feuer der Hauptstreitkraft auf die Luftabwehr. Ist die Gefahr ausgeschaltet, lassen Sie die Flieger ins Geschehen eingreifen. Der Feind ist den Angriffen jetzt schutzlos ausgeliefert.

Alles auf einmal

Planen Sie Ihre Attacken gut. Kombinieren Sie alle möglichen Elemente, um den Feind hart und entschlossen anzugreifen. Während eines Großangriffs sollten alle verfügbaren Spezialangriffe (A-10, Fallschirmjäger, Partikelkanonen, Benzinbombe) aufgeladen sein.

Strategischer Rückzug

Ziehen Sie sich zurück, bevor die Verluste zu groß werden und Sie erfahrene Truppen verlieren. Es macht mehr Sinn, der Panzertruppe eine kurze Pause zu gönnen, als auf Teufel komm raus weiter anzugreifen. Nutzen Sie die Pausen, um mit Kampfdrohnen die Panzerung zu flicken. Nach kurzer Zeit sind die Panzer wie neu und können sich erneut in die Schlacht begeben.

Nachschub produzieren

Allzu oft sind Generäle bei einem Angriff so abgelenkt, dass sie die eigene Basis komplett vergessen. Das Geld häuft sich an und liegt ungenutzt auf dem Konto. Wechseln Sie während eines Angriffs kurz in die eigene Basis, um neue Einheiten zu produzieren. Sollte der Angriff nicht gereicht haben, ist die nächste Armee schon fertig. Außerdem können diese neuen Truppen die Basis schützen.

Colonel Burton

Ihre Spezialeinheit eignet sich besonders, um die feindliche Basis zu infiltrieren. Ein Einsatz von Colonel Burton lohnt sich nur, wenn Sie im Inneren der Basis ungesehen bleiben. Hat Ihr Gegner nur am Rand der Basis Verteidigungsstellungen, hat Burton eine gute Chance. Bringen Sie die Spezialeinheit per Humvee, Chinook oder im Notfall auch durch eine Lücke in der Verteidigung zu Fuß in die Basis. Verteilen Sie nun eifrig Bomben. Ihr Feind wird sich die Haare raufen, weil er Sie zwar immer kurzfristig sieht, aber nichts gegen Sie unternehmen kann. Wichtig: Im Gegensatz zu normalen Einheiten kann Colonel Burton Klippen erklimmen. Bomben lassen sich übrigens auch an Fahrzeugen anbringen (besonders perfide: an Lastwagen, die gleich auch noch eines oder mehrere Gebäude in die Luft jagen). Kleiner Tipp: Es ist nicht sehr schlau, das bei einem Gatling-Panzer zu probieren.

Taktiken

Chinook-Attacke

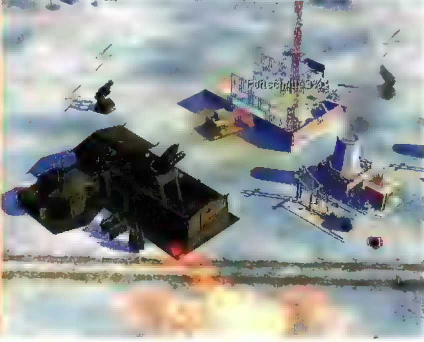
Der Chinook kann sehr viel mehr einstecken als der Comanche. So ist es durchaus möglich, über eine Luftabwehrstellung hinwegzufliegen, ohne abzustürzen. Beladen mit Rangern können Sie sehr früh im Spiel den Gegner in seiner eigenen Basis überraschen. Wenn Sie zuvor „Gebäude übernehmen" entwickelt haben, können Sie dem Feind etliche Gebäude stehlen. Am besten klauen Sie Produktionsbetriebe, um dann sofort neue Einheiten direkt vor Ort zu bauen. Alle anderen Gebäude verkaufen Sie. Das schadet dem Gegner und bringt Bares. Diese Taktik macht die Generals-Fähigkeit „Fallschirmjäger" überflüssig. Das Transportflugzeug kann abgeschossen werden und setzt auch nur stinknormale Ranger ab.

Humvee mit Infanterie

Der Humvee ist enorm schnell und wendig. Beladen mit Infanterie können Sie wie bei der Chinook-Attacke vorgehen. Zwei Humvees voller Raketenschützen stellen eine ernste Bedrohung für jede Basis dar. Auch diesen Angriff können Sie sehr früh starten, um Ihren Feind zu überrumpeln.



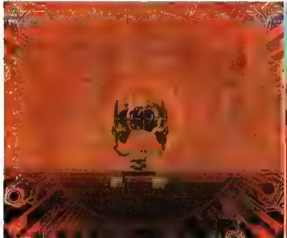
KLEIN ABER OHO Zwei Humvees mit je fünf Raketenschützen zerlegen im Nu jede Basis. Hier müssen zunächst die Chinooks des Gegners dran glauben.



STROM AUS Die Atomrakete ist bereits aufgerichtet – doch Colonel Burton und seinen Sprengkünsten sei Dank: Der Countdown stoppt bei drei Sekunden.

Unreal 2

Endlich! Nach fünf langen Jahren liefert Epic Games den sehnlichst erwarteten Nachfolger des fantastischen Ego-Shooters Unreal. Wie Sie sich am besten durch die ausladenden Levels pflügen und dabei die maximale Zerstörung anrichten, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. Viel Spaß beim Ballern!



ANVISIEREN ... Auch wenn Ihr Magazin leer ist, das Zielfernrohr können Sie immer noch nutzen.



... UND FEUER! Das Geschoss trifft millimetergenau ins vorher angepeilte Ziel, egal auf welche Distanz.

Allgemeine Tipps

Holzauge, sei wachsam!

Mit diesem Trick können Sie die Gegner mit jeder Waffe aus der Distanz erledigen. Zielen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Feind. Zoomen Sie möglichst nahe heran, um eine empfindliche Trefferzone anzuvisieren. Nun wechseln Sie zu einer anderen Wumme (der Raketenwerfer eignet sich besonders gut), ohne dabei den Blickwinkel zu verändern. Wenn Sie jetzt feuern, treffen Sie genau den Punkt, den Sie mit dem Scharfschützengewehr angepeilt haben.

Nehmen Sie ein Bad!

Es lohnt sich, die über die Levels verteilten Tümpel und Seen genau zu erkunden. Am Grund der truben Pfuhle finden Sie oftmals nützliche Munition oder gar versteckte Waffen. Außerdem bieten die Gewässer sich als willkommene Abkürzungen an. Gegnerische Stellungen können umschwommen und dann von hinten überrascht werden. Außerdem macht es Spaß, im Ozean zu schwimmen und dem fernen Gebrüll von Seeungeheuern zu lauschen.

Nehmen Sie's leicht!

Falls Sie der normale Schwierigkeitsgrad an Ihre Grenzen bringt, haben wir gute Neuigkeiten für Sie. Es ist möglich, den Schwierigkeitsgrad während des laufenden Spiels zu ändern. Sollte bei einem Gefecht einmal eine Niederlage drohen, können Sie Ihre Feinde vorübergehend verdummen (Schwierigkeitsgrad leicht), um danach wieder auf „normal" zu wechseln. Es lohnt sich nicht, das ganze Spektakel auf „leicht" zu absolvieren, da sonst die künstliche Dummheit der Kontrahenten den Spaßfaktor völlig in die Knie zwingt.

Studieren Sie das Verhalten der Aliens

Die Feinde verhalten sich von Rasse zu Rasse unterschiedlich. Wenn Sie die Aliens genau beobachten, erfahren Sie deren typische Marotten und Schwachpunkte. Manche Feinde sind nur aus der Nähe gefährlich, während sich andere als gewiefte Fernschützen entpuppen. Wenn Sie die Verhaltensmuster der einzelnen Arten genau kennen, ist es einfach, ihre Aktionen vorherzusehen. Benutzen Sie einzelne Aliens als Versuchskaninchen. So erhalten Sie wichtige Informationen, wie zum Beispiel welche Waffen bei welcher Art am meisten Schaden verursachen oder welche Fieslinge die gefährlichsten Geschosse abfeuern.

Experimentieren Sie mit neuen Waffen

Auf den fremden Planeten finden Sie ein ganzes Sammelsurium an neuen Waffen. Normalerweise sind diese in der darauf folgenden Mission gut zu gebrauchen, gerade nachdem Isaak diverse Modifizierungen daran durchgeführt hat. Manche brenzlige Situation ist dann genau auf den Einsatz dieser Wumme abgestimmt und lässt sich nur damit souveran meistern.

Und täglich grüßt ...

... das Alien von derselben Stelle. Der größte Teil des Spielverlaufs ist geskripted, sprich die gegnerischen Einheiten erscheinen immer an den gleichen Orten. Diesen Umstand können Sie sich zum Vorteil machen. Sollten Sie bereits mehrfach an einem Level gescheitert sein, merken Sie sich, wo die Feinde, insbesondere die Anführer, auftauchten. Jetzt können Sie die Finsterlinge erledigen, bevor sie imstande waren, auch nur einen Schuss abzugeben.

Genug ist genug

Teilweise ist es besser, sich nicht auf ein Gefecht einzulassen. Suchen Sie Ihr Heil lieber in der Flucht. Das gilt vor allem, wenn Sie einfach mit dem Lift in einen anderen Abschnitt kommen oder nur noch Ihr Landungsschiff erreichen müssen.

Nehmen Sie die Geschütze von hinten!

Die hinterhältigen Automatik-Geschütze haben eine große Schwäche: Ihr Bewegungsradius erlaubt es ihnen nicht, Feinde anzuvisieren, die sich hinter ihnen befinden. Umgehen Sie die Geschütze weitläufig und eliminieren Sie sie von achtern. Falls Sie sich sicher sind, dem Blechhaufen nicht mehr über den Weg zu laufen, sparen Sie einfach Munition und lassen Sie das Ding links liegen.

Waffen

Militär-Waffen



Streupistole
Primärfeuer: Schwacher Impuls
Sekundärfeuer: Aufgel. Impuls



Sturmgewehr
Primärfeuer: Uranscherben
Sekundärfeuer: Bündelgeschoss



Schrotflinte
Primärfeuer: 16 Hülsen
Sekundärfeuer: Brandgeschosse



Granatwerfer
Primärfeuer: Granate
Sekundärfeuer: Granatenwechsel

Flammenwerfer
Primärfeuer: Feuerstrahl
Sekundärfeuer: Flächenbrand



Magnum
Primärfeuer: Präziser Einzelschuss
Sekundärfeuer: Sperrfeuer



Raketenwerfer
Primärfeuer: Rakete
Sekundärfeuer: Vier Splitterraketen



Scharfschützengewehr
Primärfeuer: Einzelner Schuss
Sekundärfeuer: Heranzoomen

Alien-Waffen



Energiegewehr
Primärfeuer: Zwei Plasmablitze
Sekundärfeuer: EMP-Impuls



Takkra
Primärfeuer: Angriff
Sekundärfeuer: Verteidigung



Drakk-Laser
Primärfeuer: Impulsgeschoss
Sekundärfeuer: Bündelstrahl



Bio-Gewehr
Primärfeuer: Spinnenangriff
Sekundärfeuer: Spinnennest



Mission 1: Sanctuary

Kurz und knackig

Der eingesammelte Blitzstab ist gegen die ehemaligen Besitzer fast wirkungslos. Erst im späteren Verlauf der Handlung kredenzt Ihnen Isaak die Premium-Variante.

Locken Sie die Aliens in die engen Gänge. Dort können sie nicht ausweichen und haben nicht den Hauch einer Chance.

Feind erkannt, Gefahr gebannt

Stürmen Sie den Minenkomplex durch die Vordertür. Gleich unter der Treppe ist eine nützliche Splittergranate verborgen. Dem armen Kerl, der von der Tür eingeklemmt wurde, können Sie leider nicht mehr helfen. Wenden Sie sich nach rechts, dort machen Sie die ersten Bekanntschaften mit den neuen Bewohnern des Planeten. Zum einen treffen Sie dort die ersten kleinen, blauen Aliens, die Sie mittels eines netten Tricks hereinlegen wollen. Zum anderen gibt Ihre Zielperson Danny Miller das erste Lebenszeichen von sich. Die aufgesammelte Alienwaffe ist gegen ihre ehemaligen Besitzer leider wenig effektiv, ziehen Sie sich aus dem großen Raum erst mal ein Stück in den Gang zurück, so behalten Sie die Übersicht und gewinnen schnell die Oberhand. Zudem haben Sie mit den zwei Gasflaschen einen Trumpf in der Hinterhand. Danny öffnet nun zwei Luken, durch die Sie ins Wasser tauchen. Unter Wasser finden Sie die traurigen Überreste zweier Leichen, die zwischen den Säulen verstreute Munition können Sie gut gebrauchen. Wenn Sie die Treppe raufkommen, stoßen Sie wieder auf den – jetzt toten – Eingeklemmten von vorhin. Im angrenzenden Raum überraschen Sie gleich drei Aliens, die sich an der Kamera vergreifen wollen. Rechts hinter der nächsten Tür lauert Ihnen ein blaues Ding auf und eine ganze Horde kommt sofort die Rampe raufgestürmt. Den Raum durchqueren Sie schnurstracks geradeaus und erklimmen die Leiter. Beim ersten Absatz kauert links hinten ein Alien in der Ecke, oben steht einer rechter Hand.

Hochexplosiv

Die Warnung wegen Explosionsgefahr bei Querschlägern nutzen Sie voll aus: Ein Treffer auf die Gasflaschen führt zu einem Höllenwums, der rumstehendes Getier hinwegfegt. Kaum, dass Sie die Mitte erreicht haben, bekommen Sie Besuch von hinten, den Sie mit Granaten gebührend empfangen. Unter dem Steg liegen zwei zusätzliche Splittergranaten. Gehen Sie an die frische Luft bis an die Ecke, drücken Sie Ihren Rücken gegen die Wand und erledigen Sie die Kreaturen auf dem Dach. Von vorn kommt ebenfalls ein ganzer Trupp angelaufen. Die Fässer nutzen Ihnen leider nicht viel, dort halten sich die Aliens nur kurz auf. Ein kühles Bad in der grünen Pampe sollten Sie vermeiden, Ihre Gesundheit wird es Ihnen danken.

Der Abwasserraum

Durch die kaputte Tür geht's nach unten. Postieren Sie sich am Rand der nächsten Tür und beharken Sie von dort aus die Viecher. Hier helfen die abprallenden Geschosse ungemein. Die Sicherheitstür öffnet Ihnen Danny, dank des Aliens geht es mit Ihnen aber schneller abwärts als gewollt. Durch das Glasdach des Fahrstuhls sehen Sie das böse Vieh, das Sie anspringt, sobald Sie unten angekommen sind. Gleich nebenan kommen Sie nach oben, natürlich liegen unter den Stufen die essenziellen Dinge. In dem zugeschütteten Abstieg links von dem Durchgang liegen Magazine für das Sturmgewehr. Im Grünen warten einige Gegner auf Sie. Locken Sie die Monster vor den Gang und plätten Sie sie dort. Die übrigen Gestalten auf den Klippen erledigen Sie mit gezielten Schüssen per sekundärem Feuermodus des Sturmgewehrs. Gleich rechts in dem brackigen Wasser sind Magazine versteckt. Hinter der Brücke kommt Ihnen ein schwerer Brocken entgegen, der aber mit einem kleinen Trick keinerlei Problem mehr darstellt. Er wehrt die Geschosse des Sturmgewehrs mit seinen Scheren ab und bleibt dabei kurz stehen. Feuern Sie jetzt einen Schuss mit der rechten Maustaste ab und wiederholen Sie das Spiel so lange, bis er in sich zusammensackt. Alternativ können Sie zurück in den Gang und ihn dann mit einer Gasexplosion erledigen. Rechts vom Gebäude steht noch ein zweites Exemplar dieser Gattung, zwei weitere eiern am Gebäude rum. Links liegt Munition. Vor Freude rennt Miller aus dem Gebäude, den Aliens direkt in die Arme.

Wie öffne ich den Generator?

Infiltrieren Sie die Basis über die Notluke. Im ersten Raum stören Sie zwei blaue Viecher beim Mittagsschlaf, die alsdann von der Decke springen. Nehmen Sie den Lift nach oben. Zwei Monster springen durch das Fenster in den Flur. Weiter den Gang runter müssen Sie ohnmächtig zusehen, wie das Personal malträtiert wird, die Schleuse geht nicht auf. Der alternative Weg führt Sie links durch eine Luke nach unten, dort lauert schon wieder so ein Scherenschwinger. Von oben machen Sie ihn mit Granaten platt. Robben Sie durch die Röhre und steigen Sie am Ende rechts nach oben. Durch einen Spalt zwischen den Laufgittern können Sie den Wachmann beharken. Endlich haben Sie die Gelegenheit, Ihre Schilde wieder aufzuladen. Setzen Sie die Sicherheitssteuerung mit den beiden Hebeln außer Kraft. Am Steuerpult fährt ein Schalter für den Neustart des Generators aus, den Sie natürlich prompt drücken. Laufen Sie den ganzen Weg wieder zurück, das Gitter ist nun geöffnet.

Der Wächter

Springen Sie runter auf die halbrunde Plattform und dann weiter auf einen der Arme, die sich in regelmäßigen Abständen ein- und ausfahren. Von dort lassen Sie sich auf den Vorsprung am Rand des Kessels fallen. Die Laser rotieren sehr langsam, Sie können ohne Probleme hinterhergehen oder sich einfach wegducken, um dann im richtigen Moment auf dem nächsten Arm zu landen. Unten finden Sie das Artefakt, das Miller dabei hatte, sowie den hinterhergehüpften Obermotz, der es bewacht. Gehen Sie einfach Stück für Stück um den Kern herum, so dass er Sie geradeso nicht treffen kann, und hauen Sie ihm dabei Ihr Waffenarsenal um die Ohren. Nach rund vier Granaten streicht auch er die Segel. Sie haben Ihre Aufgaben hier erledigt, die Marines kommen angeflogen, lassen dumme Sprüche los und nehmen das Artefakt mit.

Mission 2: Sumpf

Kurz und knackig

Halten Sie sich im Hintergrund und lassen Sie die Marines für Sie die Drecksarbeit erledigen.

Schalten Sie eventuell die Energiebarriere aus, um zu passieren. Nach wenigen Sekunden wird der Elektrozaun von selbst reaktiviert.

Solange Ihre Automatik-Geschütze intakt sind, sollten Sie sich mit Feuerstößen zurückhalten, um Munition zu sparen.

Wo finde ich die Marines?

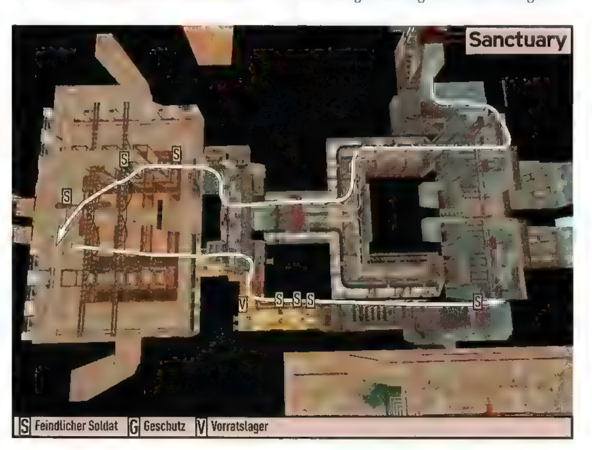
Leider entpuppt sich der Marines-Trupp als Versagerbande, denn unmittelbar nach der Übergabe des Artefakts werden die Elitejungs vom Himmel geholt. Ihre Aufgabe ist es nun, die Heinis samt Artefakt wiederzufinden und sicher in Mamas Schoß zu geleiten. Wohlgemut geht's geradeaus weg von der Fähre, immer den Leuchtmarkierungen nach. Das Viehzeug, das unterwegs Ihren Weg kreuzt, können Sie getrost links liegen lassen. Die Biester sind im ungereizten Zustand völlig harmlos. Im Marines-Lager werden Sie mit einem gehaltvollen Dialog begrüßt.

Wo ist der Landeplatz?

Der Anführer der Marines führt Sie von einem Feuergefecht zum anderen. Preschen Sie nicht sinnlos an die Front, sonst werden Sie in Windeseile von allen Seiten ins Visier genommen. Lassen Sie Ihren Begleitern vielmehr die Freude, dem Alienpack auch mal ordentlich den Hintern zu versohlen, und dezimieren Sie die Außerirdischen durch gezielte Fernattacken. Auf diese Weise können Sie überlebenswichtige Nahkampf-Munition sparen. Nach einiger Zeit führt Sie der Leitmarine zu einem geeigneten Landeplatz samt einiger Vorräte.

Wie bereite ich mich auf die Schlacht vor?

Laden Sie Ihre Lebens- und Schildenergie an der Regenerierungsstation beziehungsweise



Energiestation auf. Rüsten Sie sich mit allen Waffen und anderen Goodies aus, die Sie auf der Lichtung finden können. Ihre Kameraden verteilen sich nun und nehmen Kampfposition ein. Die erste Angriffswelle startet bei dem Durchgang mit dem Automatikgeschütz.

Wie halte ich die Stellung?

Postieren Sie sich bei dem Soldaten rechts vom Automatikgeschütz und beharken Sie die Aliens, die auf die Energiebarriere zupreschen. Sind die Aggressoren zurückgeschlagen, machen Sie sich sofort auf, um den „Hintereingang" des Lagers zu sichern. Vom Felsen links der Energiebarriere können Sie die Feinde genau im Auge behalten und den Geschossen rechtzeitig ausweichen. Bleiben Sie so lange auf der Anhöhe, bis die Alienbrut die Barriere durchbricht.

Der Countdown

Nach kurzer Zeit erfahren Sie über Funk, dass ein Landungsschiff auf dem Weg zu Ihrer Stellung ist. Halten Sie diese so lange, bis Sie und Ihre Begleiter abgeholt werden. Bleiben Sie auch bei dieser fulminanten Schlacht im Hintergrund und agieren Sie aus sicherer Entfernung. Vermeiden Sie es, auf die von den übrigen Feldgeneratoren erzeugte Energiebarriere zu ballern. Sie wollen schließlich nicht Ihre eigene Deckung zerstören. Neben dem Markierungsstrahl finden Sie eine Aufladestation für Ihren Schutzschild. Außerdem klebt an getöteten Scherenträgern ein wenig Energie, die Sie einsammeln sollten.



Mission 3: Hell

Kurz und knackig

Der Flammenwerfer und die Feuerkugeln der Schrotflinte vernichten die Arachnoiden flächendeckend und effektiv.

Halten Sie Abstand zu den überall verstreuten Nestern und entfernen Sie diese mit ein oder zwei kurzen Salven aus dem Sturmgewehr

Die Brücke

Auf dem Planeten angekommen, rutschen Sie geradewegs den Abhang hinunter. Über das Rohr kommen Sie unter der Brücke durch. Ein kleiner Satz über den Abgrund, und schon können Sie über die großen grauen Bögen zum Eingang klettern. Alternative für Weicheier: Schleichen Sie über die Brücke, um das Tier dort nicht zu wecken. Es reagiert sonst reichlich gereizt: Dann hilft nur noch, bis zur Luke zu sprinten.

Das Sicherheitssystem

Nach einer kurzen Schrecksekunde ist das Kontrollsystem gehackt und Sie können passieren. Die Tür mit dem Karten-Scanner bekommen Sie erst mal nicht auf. Fahren Sie nach unten. Der Flammenwerfer neben dem Feuerchen ist erste Sahne und gegen das später aufkommende Spinnengetier super effektiv. Aktivieren Sie das Bett rechts hinten im Krankenzimmer und beleben Sie den Patienten wieder. Er folgt Ihnen mit zurück, um das Codeschloss zu öffnen.

Der Plasmanebel

Ignorieren Sie zunächst den Lift und versorgen Sie sich weiter rechts mit diversem Equipment. Unten findet Ihr Wissenschaftler erst die Leiche seines Freundes und dann den Tod, während Sie innig mit den heranstürmenden Plagegeistern balgen. Auf dem Laufsteg kommen Sie durch den kaputten Ventilator in den Lüftungsschacht, wo Ihnen gleich eine ganze Horde von kleinen Krabbeltieren entgegenkommt. Um die Ecke finden Sie den Mechanismus, um den anderen Ventilator anzuschalten. Nun benutzen Sie die Tür gegenüber. Auf der dem Gang angrenzenden Galerie werden Sie der Spinnenpest nur Herr, nachdem Sie die drei Spinnennester ausgehoben haben. Brandgeschosse aus der Schrotflinte schaffen hier Abhilfe.

Der Mutantenstrahl

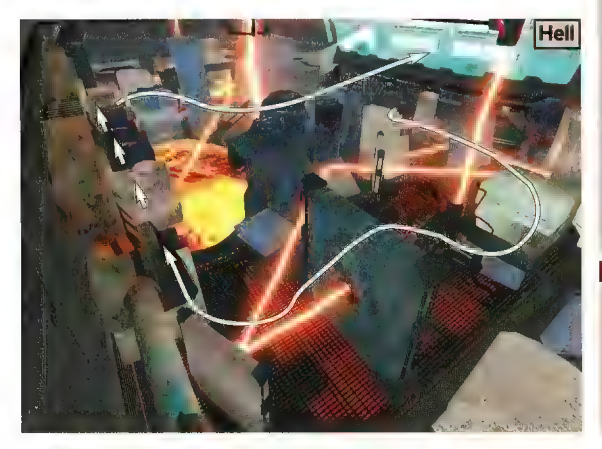
Nehmen Sie den Lift nach oben und steigen Sie ganz rechts durch den Spalt. Die anschließende Hüpforgie entnehmen Sie dem Screenshot. Im Kontrollraum angekommen, deaktivieren Sie die Sicherheitsverriegelung und den Laser.

Das Labor

Eine Fahrstuhlfahrt später finden Sie sich vor dem Labor wieder, das aber erst mal nicht zu öffnen ist. Eine Etage oberhalb evakuieren Sie die linke Druckkammer, was den Spinnen ganz und gar nicht zusagt, dann betätigen Sie den Rest der Schalter. Die Tore sind offen, die Kammer linker Hand gibt nette Accessoires her, in der mittleren hüpfen Sie in das Loch im Boden und gucken in die Röhre. Am Ende fallen Sie durch eine Klappe nach unten. Im Gang liegt Munition für das Sturmgewehr. Der Kleintierzoo hat mal wieder Auslauf – greifen Sie einfach zu flächendeckenden Mitteln. Den weiterführenden Gang säubern Sie mit gezielten Schüssen auf die Giftfässer, über die Überreste springen Sie besser hinweg. Sie kommen wieder in ein Laboratorium, in dem Sie wie schon in dem vorherigen agieren. Die Käfige können Sie gerne öffnen, das Riesenvieh zerlegt die großen Spinnen und hält Ihnen den Rücken frei, wenn Sie durch das Loch im Boden der rechten Kammer hüpfen.

Strahl-Endgegner

Endlich! Das Artefakt ist in greifbarer Nähe. Den bösen Wächter erledigen Sie mit links. Steigen Sie kurz hinunter in den Raum, um ihn anzulocken. Von den Rohren aus lässt er sich mit Granaten leicht in mundgerechte Happen zerkleinern. Schnell noch den Laser ausgeschaltet und das zweite Teil gekrallt, dann geht's ab nach Hause!





Mission 4: Acheron

Kurz und knackig

Im unterirdischen Tunnel feuern Sie auf große Distanz im alternativen Modus mit dem Sturmgewehr. Für den Nachschlag langen dann zwei bis drei normale Treffer.

Es gibt im Tunnel kaum Möglichkeiten zum Verstecken, Sie sollten sich deshalb anschleichen und am Rand Deckung suchen.

In den Krater mit ihm!

Von wegen nicht entdeckt werden und möglichst aus Kampfhandlungen raushalten. Sie benehmen sich wie ein Elefant im Porzellanladen. Beim Anflug ziehen Sie einem der Soldaten fast 'nen neuen Mittelscheitel und alle Wachen sind alarmiert, noch bevor Sie den Planeten betreten haben. Einer von den roten Burschen kommt sofort angestürmt, hinter dem gelben Baufahrzeug stehen noch drei. Pirschen Sie sich ran, an dem Tor finden Sie Munition, Schild- und Lebensenergie. Ein paar Meter weiter kommen gleich wieder ein paar von den Heinis angerannt und sind auch noch so doof, hinter hochexplosiven Gasflaschen Schutz zu suchen. Fallen Sie nicht in die Löcher mit den merkwürdigen Krallen, es ist recht ungesund.

Wie komme ich in das Loch?

Mit dem Shockstab zerlegen Sie die Abwehrkanone am Turm und erklimmen die Leiter. Die paar Pappkameraden legen Sie im Handumdrehen flach. Auf der gegenüberliegenden Seite des Turms liegt ein Funkgerät, das Sie sich stibitzen. Bevor Sie jetzt Konversation pflegen, laufen Sie zurück zu dem großen Krater. Sobald Sie nämlich den Dialog anwählen, kommen Wachmänner nach oben gefahren. Sichern Sie sich also zuerst eine bessere Position, als Empfangskomitee haben Sie schließlich besondere Verpflichtungen.

Im Verdauungstrakt

Zeit, sich um die inneren Angelegenheiten zu kümmern. Versuchen Sie, die Gegner aus möglichst großer Entfernung zu erledigen und die vorhandene Deckung auszunutzen. Ein Sekundärschuss mit dem Sturmgewehr und wenige nachgelieferte Treffer mit der Primärfunktion und schon kippen die Soldaten aus den Latschen. Lassen Sie sich nur nicht von den blauen Bällen treffen, diese reduzieren Ihre Schildenergie immens. Nach dem ersten großen Knick grapschen Sie sich den Nachschub. Der nächste Gegner ist schon eine harte Nuss, er hält mehrere Raketen aus und wird durch mehrere einfache Wachmänner flankiert. Da hilft nur langsam rantasten und einen nach dem anderen angehen.

Wie bekomme ich das Artefakt?

Über der Kuppel mit dem Artefakt ist eine Plattform mit Ausrüstung, die Sie bestimmt gut gebrauchen können. Aktivieren Sie die drei Sprengkapseln an der Haube, sammeln Sie das Artefakt ein und nehmen Sie die Beine in die Hand, wenn Sie nicht verdaut werden wollen. Zurück geht's mit dem Lift, ignorieren Sie die fliegenden Kugeln auf dem Weg dorthin einfach. Oben angekommen, hauen Sie nochmal richtig auf den Putz: Irgend so ein dreister Kerl will Ihr Raumschiff knacken, Sie knallen ihm aber ordentlich eine vor den Latz, um Schlimmeres zu verhindern.

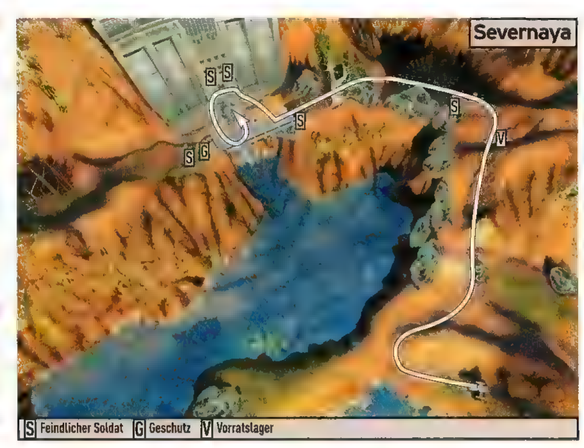
Mission 5: Severnaya

Kurz und knackig

Verschaffen Sie sich mit dem Scharfschützengewehr einen umfassenden Überblick, um die feindlichen Stellungen frühzeitig zu erkennen und auszuschalten.

Automatikgeschütze sind gegen Attacken von hinten völlig wehrlos.

In ausweglos erscheinenden Situationen haben Sie sehr wahrscheinlich einen Durchgang übersehen, der nur durch Kriechen zu passieren ist.



Wo bekomme ich das Scharfschützengewehr?

Direkt nach Ihrer Landung hören Sie, wie sich einer Ihrer Kollegen verzweifelt gegen die Feinde wehrt. Eilen Sie ihm zu Hilfe und erledigen Sie die beiden Störenfriede. Zur Belohnung erhalten Sie die Scharfschützenwumme des angeschlagenen Kameraden plus einige Goodies.

Wie infiltriere ich die Basis?

Ihre Aufgabe ist klar: Finden Sie die drei Bomben und machen Sie sie scharf. Erklimmen Sie den Hügel, an dessen Fuße Sie die Waffe gefunden haben, und erledigen Sie die beiden Brückenwächter aus der Distanz. Jetzt flitzen Sie Richtung Wasserfall und plätten die Soldaten, die Sie von den Fenstern aus unter Beschuss nehmen. Steigen Sie die Leitern nach unten und infiltrieren Sie die Basis durch den Wasserfall. Vorsicht! Direkt hinter dem Eingang warten ein Soldat und ein Automatikgeschütz auf ihren tödlichen Einsatz.

Wo finde ich die ersten beiden Bomben?

Im nächsten Raum werden Sie von den Sicherheitskameras erfasst. Gehen Sie unter der Kamera hindurch und halten Sie sich links. Öffnen Sie die Tür, steigen Sie die Leiter empor und aktivieren Sie die erste Smartbombe. In dem verworrenen Komplex führen Sie etliche Leitern nach oben. Öffnen Sie die Luke und überraschen Sie das Wachpersonal. In den Spinden finden Sie allerlei nützliche Gegenstände. Betätigen Sie das Tür-Entriegelungssystem. Rechts davon befindet sich eine Tür, die Sie auf einen eingezäunten Balkon führt. Dieser Ort eignet sich hervorragend, um die verdutzten Feinde wegzusnipern. Nach getaner Arbeit gehen Sie durch die Tür jenseits der Spinde. Begeben Sie sich ein Stockwerk hinab und benutzen Sie die Tür. Die Lebensenergie kommt gerade recht, bevor Sie die zweite Bombe auf der rechten Seite des Silos scharf machen.

Wo befindet sich die letzte Bombe?

Die zweite Tür führt Sie in einen kleinen Korridor. Zu Ihrer Rechten sehen Sie den Haupteingang – das ist Ihr Fluchtweg. Begeben Sie sich nun in den Raum links von Ihnen. Mit dem Scharfschützengewehr erledigen Sie die beiden Patrouillen. Danach ist das Automatikgeschütz hinter der nächsten Biege fällig. Steigen Sie die Treppen empor, gehen Sie an der Turbine vorbei und steigen Sie wieder hinab. Vorsicht! Links von Ihnen erwartet Sie ein Soldat, während Sie von rechts von einem weiteren Automatikgeschütz aufs Korn genommen werden. Mit ein paar Salven zerstören Sie die Energiebarriere und das Automatikgeschütz hinter der nächsten Ecke. Nun über die an eine Treppe erinnernden Rohre hopsen und an der Wand entlang balancieren. An der Mauer hinter dem Treibstofftank finden Sie die dritte zu aktivierende Smartbombe. Jetzt nichts wie raus aus dem Raum und gen Hauptausgang. Auf Ihrem Weg versucht Ihnen die ein oder andere Wache das Leben schwer zu machen, dennoch sollte es Ihnen nicht allzu schwer fallen, das Landungsschiff in einem Stück zu erreichen.

Mission 6: Kalydon

Kurz und knackig

Die schweren Soldner können sich kaum wehren, solange sie in der Luft sind. Kümmern Sie sich daher noch vor deren Landung auf dem Boden um sie.

Links und rechts vom Tor befinden sich unerschöpfliche Ladestationen. Zwischen den Angriffen bleibt genug Zeit, Energie zu tanken.

Wo finde ich den Nachschub?

Was Sie erst mal brauchen, ist gute Ausstattung. Natürlich schaffen es die Leute nicht, den Nachschub an die richtige Adresse zu liefern. Deshalb latschen Sie erst mal 'ne halbe Stunde durch die Pampa. Immer der Nase nach, links führt ein Pfad den Berg hoch. Ein paar Meter über der Kuppe steht der Container mit Feldgeneratoren, Raketengeschützen und Raketen. Kehren Sie zum Stützpunkt zurück, bevor Engel kommt und die Schlacht beginnt.

Wie verteidige ich mich?

Die Angreifer kommen abwechselnd von links und rechts über den Berg. Richtig Ärger machen eigentlich nur die starken Raketensoldaten, die Ihnen ob der dicken Panzerung und der potenten Waffe ganz schön einheizen. Die Blechdose markieren Sie, während sie vom Himmel fällt, ein paar Mal mit der zweiten Feuerfunktion des Raketenwerfers – schon haben Sie ein großes Problem weniger. Bei den Angriffswellen ist das Ihr Primärziel, beobachten Sie also erst immer den Himmel Kassieren Sie noch die Raketen ein, der Rest ist dann kein Thema mehr.

Der Erstschlag

Die erste Welle kommt direkt von vorn rechts, stellen Sie sich oben auf den Felsen und schalten Sie den Raketenmann aus. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Sie verstecken sich dort oben und schießen nur auf die Leute eine Ra-

kete, die sich an dem Schloss zu schaffen machen, oder Sie rennen schnell in Richtung Basis und verschanzen sich hinter einem der Felsbrocken. Ersteres dürften Sie ohne Probleme überleben; dafür besteht die Gefahr, dass der Code doch geknackt wird; bei Letzterem ist es genau umgekehrt.

Zweiter Angriff

Die zweite Welle kommt jetzt aus Richtung Nachschubcontainer über den Berg geschwappt. Tanken Sie vorher Energie nach und lassen Sie die Gegner einfach kommen. Der eine Raketensoldat sollte kein Problem sein.

Die dritte Aktion

Der dritte Militärschlag wird von rechts geführt, Ihre Gegner machen die Standardtaktik mit einem Raketenmann. Jetzt können Sie zur Unterstützung die Selbstschussanlagen installieren und die Energiebarrieren verwursten

Nachschlag

Der letzte Angriff ist trotz der zwei Anführer einfach, wenn Sie weit von der Basis weggehen und sich so aus der Gefahrenzone begeben. Mit Ihrem Scharfschützengewehr ist es dann kein Problem mehr, der Lage Herr zu werden. Zumindest für einen der beiden schweren Söldner sollten auch die Raketen noch ausreichen. Den kläglichen Rest plätten Sie ohne große Gefahr aus der Distanz. Das war's, kehren Sie in die schützende Festung zurück.



Mission 7: Sulferon

Kurz und knackig

Wenden Sie häufig den „Holzauge, sei wachsam"-Trick (siehe allgemeine Tipps) an.

Die Mission kann nur fortgesetzt werden, wenn sämtliche Einheiten außerhalb der Station zerstört wurden.

Während sich die Marines ins Kampfgetümmel stürzen, können Sie die Feinde gefahrlos mit dem Scharfschützengewehr eliminieren.

Wie pirsche ich mich an?

Gehen Sie vorsichtig in Richtung Izanagi-Stellung und schnappen Sie sich die Gegenstände zu Ihrer Linken. Die beiden attackierenden Soldaten schalten Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr aus. Wo Sie gerade dabei sind, können Sie auch gleich die Automatikgeschütze mit gezieltem Raketeneinsatz unschädlich machen. Schleichen Sie nun langsam auf die Basis zu.

Wie gelange ich in die Station?

Sie werden feststellen, dass die schmucke Basis heftig bewacht wird. Aus diesem Grund umgehen Sie die Festung am besten linksherum. Sobald Sie um die Verteidigungsmauern spaziert sind, können Sie in der Entfernung einen einsamen Türwächter erspähen und gezielt ausschalten. Nahern Sie sich dem armen Tropf. Nach wenigen Metern erscheint ein gut bewaffneter Soldat auf der Bildfläche, den Sie mit einigen leckeren Raketen füttern sollten. Bevor Sie die Station durch den vor Ihnen liegenden Seiteneingang betreten, stellen Sie sicher, dass sich sämtliche Soldaten und Automatikgeschütze rund um die Festung in der Horizontale befinden. Um sicherzugehen, machen Sie einen Kontrollgang.

Was mache ich in der Basis?

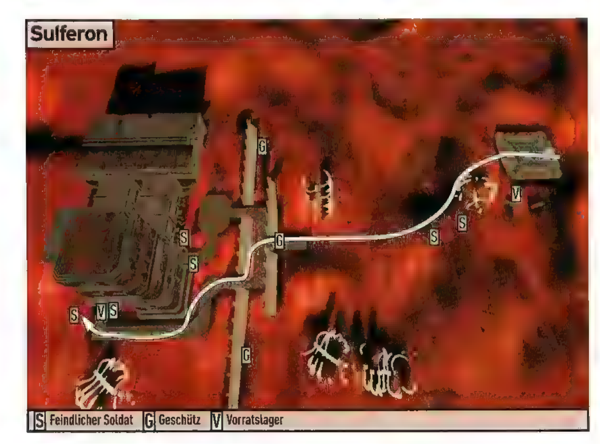
Jetzt nichts wie rein ins Infiltrations-Vergnügen. Hinter dem Tor erwarten Sie mehrere Automatikgeschütze und einige Fußsoldaten. Gehen Sie durch den zentralen Raum mit den zwei Säulen in den vorderen Teil der Basis. Linker Hand finden Sie diverse Ausrüstungsgegenstände. Säubern Sie nun das gesamte Erdgeschoss von feindlichen Soldaten und begeben Sie sich zum Aufzug. Bei Ihrem Kampf durch die verschiedenen Räume sollten Sie genügend Munition und Lebensenergie gefunden haben und sich wie aus dem Ei gepellt fühlen.

Das Kommandozentrum

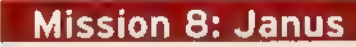
Laden Sie Ihre Waffe nach und fahren Sie mit dem Lift nach oben Im Kommandozentrum angekommen, zeigen Sie den beiden Wachen, wer am schnellsten ziehen kann, und schalten den Alarm aus. Jetzt erhalten Sie Unterstützung von einem Marine-Korps, den Sie befehligen. Setzen Sie zwei der harten Jungs ein, um die Vordermauer zu bewachen. Einen anderen Marine schicken Sie zur Hintertür. Die verbleibenden dienen zum Schutz des anfälligen Technikers.

Wie überstehe ich die Izanagi-Attacken?

Die ersten beiden Izanagi-Angriffswellen zielen auf die Vordermauer ab. Unterstützen Sie die emsigen Marines aus sicherer Entfernung und flitzen Sie nach getaner Arbeit zum Hintereingang zurück. Hier setzt die dritte Attacke der Izanagi ein. Ziehen Sie sich langsam zum Kommandoraum zurück, während Sie die zahlreichen Aggressoren mit Raketen zurückhalten. Achten Sie auf den Techniker. Er darf auf gar keinen Fall zu Schaden kommen. Befehlen Sie den übrig gebliebenen Marines, den Kommandoraum mit aller Kraft zu verteidigen, und benutzen Sie bevorzugt Nahkampfwaffen. Nach diesem Angriff geben die Izanagi auf und die Mission ist beendet.







Mission 8: Janus

Kurz und knackig

Die Raketentürme sind zu langsam. Mit einem Schritt zur Seite weichen Sie der Rakete aus, dann feuern Sie und machen einen Schritt in die andere Richtung. Ein paar Mal wiederholen, fertig.

An der frischen Luft hantieren Sie am besten mit Sniperwaffe und Granaten, in den Räumlichkeiten tun's die Schrotflinte, Gasgranate und der Flammenwerfer.

Harte Landung

Erledigen Sie erst mal den Scharfschützen auf dem Turm, auf die Plattform sollten Sie

später mal draufschauen. Präzisionsmunition ist selten, die Raketen sind eine nette Ergänzung. Vor der Brücke patrouilliert ein starker Kerl mit Rüstung, links eiert noch eine Wache bei einer Kiste mit Equipment herum.

Auf der Brücke

Die Typen, die den zusätzlichen Raketenturm und den Zaun aufbauen, können Sie erst nach der Vollendung der baulichen Maßnahmen platt machen. Warten Sie also besser ab, sonst verschießen Sie nur wertvolle Munition. Den Zaun deaktivieren Sie mit einer EMP-Granate. Halten Sie sich von der Wache rechts fern, der Flammenwerfer ist nicht sehr prickelnd. Klettern Sie über den Kran nach vorn, damit die Gegner ihren Krempel aufbauen. Jetzt hecheln Sie wieder zurück und locken das Fußvolk an. Links hinter der Barriere warten ein Hampelmann und Munition. Die Selbstschussanlage vor dem Aufzug ignorieren Sie; wenn Sie linksherum über den Laufsteg gehen, ist sie absolut harmlos.

Am Eingang

Quatschen Sie mit dem Wissenschaftler, er öffnet Ihnen die Tür. Durch das Glas sehen Sie schon die Soldaten. Locken Sie sie kurz an und lassen Sie sie die Tür öffnen, halten Sie dann erst drauf. Den großen Raum mit den Containern reinigen Sie mit ein paar Gasgranaten. Durchqueren Sie das Zimmer ganz außen, der Raketenheini hält Ihrem Flammenwerfer nicht lange stand.

Wie rette ich Meyer?

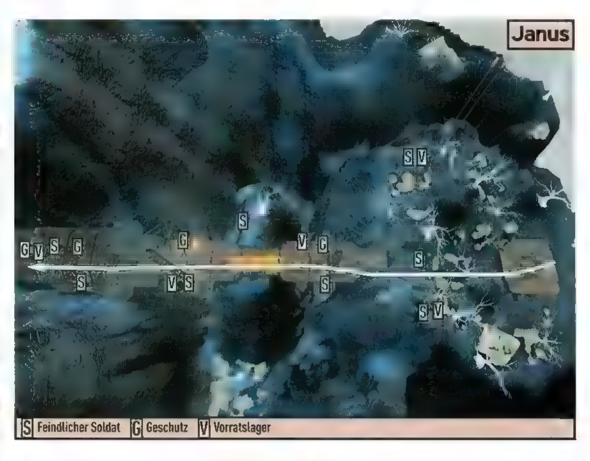
Hinter dem Zimmer mit der Säge heilen Sie sich, direkt vor der Tür wartet ein Maschinengewehr auf Sie. Gehen Sie weiter nach rechts, dort sind einige Soldaten drin. Brandschatzen Sie ein wenig, die grünen Kerle halten kein Feuer aus. Links ist eine automatische Kanone installiert, pfeffern Sie von der Seite Granaten rein und klettern Sie durch den Schacht.

Wissenschaftler eskortieren

Sie kommen nach einigem guten Zureden in den Raum mit den Artefakten, leider will der Prof erst mal weg. Also heißt das für Sie: Babysitter spielen. Säubern Sie die Räume mit Ihrer Schrotflinte. Draußen auf dem Laufsteg legen Sie sich ganz flach auf den Boden, das Wachpersonal bekommt die Sniperwaffe zu spüren.

Wie verteidige ich die Stellung auf dem Dach?

Rüsten Sie sich aus. Kommandieren Sie Ihre Männer ab, die Eingänge und Meyer zu bewachen. Den Gang zum Kontrollraum versperren Sie mit einer Energiebarriere. Sie selbst stellen sich auf das Dach, so behalten Sie den Überblick. Nutzen Sie die Atempause, wenn Sie die Antenne ausrichten mussen. Davor können Sie ruhig aufmunitionieren und sich heilen. Ihre Feinde warten freundlicherweise, bis Sie den Hebel umlegen.



Mission 9: Na Koja Abad

Kurz und knackig

Die Raketentürme sind zu langsam. Mit einem Schritt zur Seite weichen Sie der Rakete aus, dann feuern Sie und machen einen Schritt in die andere Richtung. Ein paar Mal wiederholen, fertig

An der frischen Luft hantieren Sie am besten mit Sniperwaffe und Granaten, in den Räumlichkeiten tun's die Schrotflinte, Gasgranate und der Flammenwerfer.

Wie komme ich zum Stützpunkt?

Wenn Sie dem eingezeichneten Weg auf dem Bild folgen, finden Sie ein paar nützliche Gegenstände. In der Nähe Ihrer Landestelle – quasi um die Ecke – führt ein grüner Pfad zum Vorposten der Izanagi. Bereiten Sie den beiden Quasselstrippen ein abruptes Ende und kümmern Sie sich um die beiden Automatikgeschütze auf dem Schutzwall. Gehen Sie den Pfad entlang und halten Sie sich links. Sorgen Sie dafür, dass den beiden Wachen hinter dem nächsten Hügel die letzte Stunde geschlagen hat. Im Gebäude finden Sie außerst nützliche Accessoires und den Stromkasten für die Energiebarriere beim Vorposten. Jetzt können Sie zurückgehen und die Barriere passieren.

Wie komme ich in die Basis?

Den beiden Patrouillen brennen Sie mit dem Scharfschützengewehr eins auf den Pelz. Benutzen Sie den Schleichweg, um auf die Anhöhe rechts von Ihnen zu gelangen. Erledigen Sie den Trupp feindlicher Soldaten hinter der Kuppe mit Ihrem Granatwerfer. Versuchen Sie gar nicht erst, auf die Brücke zu gelangen, sondern folgen Sie dem Weg durchs Tal, bis Sie zur nächsten Energiebarriere kommen. Schalten Sie die Barriere ab, gehen Sie durch das Tor und zerstören Sie die beiden Automatikgeschütze oberhalb der Befestigungsmauer. Jetzt gehen Sie zu dem Tümpel und klettern in die Röhre. Am Ende führt Sie eine gigantische Leiter tief in die feindliche Station.

Was mache ich im Inneren der Station?

Im Gang angekommen, gehen Sie nach rechts, um erneut eine Leiter hochzukraxeln. Erledigen Sie den Wachmann unter Ihnen mit einem gezielten Blattschuss. Nun springen Sie über die Brüstung, schalten die Hologramme aus und verschwinden durch die Tür, vor der kein Wächter stand. Hüpfen Sie bei der nächsten Kreuzung auf einen der beiden Simse rechts oder links. Versuchen Sie, an der Wand entlangzulaufen, ohne von den heißen Dampfstrahlen getroffen zu werden. Am Ende der Simse führt eine Leiter weiter nach oben. Vernichten Sie das Automatikgeschütz im anschließenden Korridor. Im nächsten Labor werden Sie Zeuge, wie einer der Wissenschaftler exekutiert wird. Erledigen Sie den Schützen und springen Sie hinab zu dem verbleibenden Forscher. Schnappen Sie sich die beiden fiesen Kugelwaffen. Benutzen Sie alle drei Türen und untersuchen Sie die Gegend nach Ausrüstungsgegenständen. Ihr Weg führt Sie zu einem eigenartigen Platz mit einem noch eigenartigeren Turm in der Mitte. Die beiden Wachen sollten Sie schnellstmoglich plätten. Sammeln Sie sämtliche Goodies dieser Etage



ein und klettern Sie auf den Turm. Ein schmaler Steg führt Sie zum nächsten Labor. Bewundern Sie das Experiment, springen Sie hinab und benutzen Sie die rechte Tür. Die zwei gelangweilten Soldaten sind feinstes Kanonenfutter. Zerstören Sie das Automatikgeschütz eine Etage tiefer und fahren Sie mit der Plattform nach unten.

Was erwartet mich in den Höhlen?

Öffnen Sie die große Schleuse und betreten Sie die Höhle. Sie kommen nun zu einem Rondell. Säubern Sie die Gegend von sämtlichen Feinden und benutzen Sie die nächste Schleuse. Im nächsten „Raum" finden Sie ein interessantes Gerüst, das es zu erklimmen gilt. Nun erreichen Sie einen breiten Korridor, den Sie gefahrlos durchlaufen können. Im nächsten Raum erwarten Sie ein paar Soldaten, die Sie schnellstmöglich um die Ecke bringen sollten. Nun winkt eine weitere Jump&Run-Passage. Passieren Sie die Laserhindernisse durch Kriechen und geschickte Sprünge. Nun bewegen Sie Ihren Hintern Richtung Artefakt auf der anderen Seite des Rondells. Sobald Sie das begehrte Teilchen eingesackt haben, werden Sie von eigenartigen „Elektroschock-Monstern" attackiert. Erwehren Sie sich Ihrer Haut und flüchten Sie auf demselben Weg, auf dem Sie gekommen sind. Unterwegs warten noch einige Izanagi-Patrouillen darauf, Bekanntschaft mit Ihren Waffen zu machen. Mission erledigt!



VORSICHT SNIPER Ein Scharfschütze steht an den Öffnungen der Brücke und nimmt Sie unter Beschuss, bevor Sie ihn mit bloßem Auge sehen können. Halten Sie Ihren Kopf unten oder tun Sie es ihm einfach gleich.

Mission 10: Drakk Hive Planet

Kurz und knackig

Den Flammenwerfer mögen die herumlungernden Biester überhaupt nicht gern, genauso wenig wie den Schockstab.

Die Reparaturdrohnen setzen angeschlagene Einheiten in Sekunden instand und sind nur außerhalb ihrer Schutzkapseln verwundbar. Zerstören Sie die Aliens gleich komplett, sonst war die Arbeit umsonst.

Die Kammer

Gehen Sie geradeaus. Die schwebenden Schmeißfliegen erledigen Sie mit zwei Schüssen aus der Railgun. Zwischen den Einmachgläsern lagert frischer Nachschub. Die automatischen Kanonen mussen Sie zuerst zerlegen und dann am Boden noch mal beschießen, bis sie vollkommen auseinander brechen. Andernfalls kommen Reparaturdrohnen angeflogen und reparieren blitzschnell die angeschlagenen Wächter. Empfindlich sind die Dinger vor allem gegen Feuer und den Schockstab. An fast jeder Ecke müssen Sie das Prozedere wiederholen.

Wie komme ich nach oben?

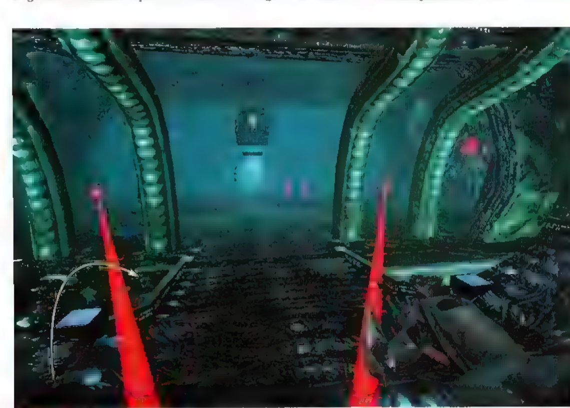
Im Gang mit den komischen Knöpfen, die übrigens zwei Kraftfelder in Richtung Startpunkt öffnen, werden Sie im Mittelteil von Luftblasen nach oben getragen. Welchen Weg Sie nun im oberen Stockwerk einschlagen, ist reichlich egal, im Endeffekt kommen Sie eh in die zentrale Kammer. Sie wird von zwei fliegenden Aliens bewacht. Machen Sie die beiden kalt und hüpfen Sie in den Blasenstrom im Innern des Zylinders.

Wie komme ich durch die Laserfallen?

Kämpfen Sie sich vor bis zur Laserbarriere. In der entgegengesetzten Richtung finden Sie Munition. Um an den Laserstrahlen unbeschadet vorbeizugelangen, beobachten Sie immer deren Erscheinungssequenz. Gehen Sie, wenn diese aus sind, einen Raum weiter, und falls Sie überlebt haben, speichern Sie sofort ab. Ignorieren Sie den Knopf „bedrohlicher Himmelskörper", falls Sie über zu wenig Energie verfügen. Zwar ist es durchaus lustig, mit dem Gerät mal rumzuspielen, der Kerl im Inneren findet das aber keineswegs besonders humorvoll, ständig fast gegrillt zu werden. Treiben Sie es ihm zu bunt, so kommt er durch das Glas gerannt und ist äußerst schlecht gelaunt.

Der fliegende Obermacker

In diesen Gefilden treffen Sie auf ein reichlich ungemütliches Exemplar von Endgegner. Der Kerl spaltet sich nicht nur auf, nein, der Schweinehund regeneriert sich auch noch in aller Seelenruhe, wenn Sie nicht dazwischengehen. Ballern Sie erst mal eine Weile auf ihn ein, bis er sich spaltet. Ein Teil versteckt sich dann vor Ihnen, während der Rest sich standhaft dagegen wehrt, hops zu gehen. Beharken Sie zuerst den Teil, der auf Sie schießt. Wichtig ist dabei, dass Sie ihm möglichst schnell möglichst viel Schaden zufügen, sonst regeneriert sich der Teil wieder, der sich versteckt. Sobald er dann wieder zu einem Ganzen verschmilzt, ist er wieder in alter Frische erstarkt und die ganze Mühe war umsonst. Abschießen müssen Sie übrigens beide, es langt also nicht nur, den versteckten Teil zu zerlegen. Schnell noch das Artefakt klauen, Auftrag erfüllt!



ENTDECKT Die Wächter sind über Ihre Anwesenheit nicht wirklich erfreut. Dementsprechend fällt auch die Begrüßung aus. Durchs Loch links kommen Sie nach einer kleinen Klettereinlage an Munition für Ihren Drakk-Laser.

Mission 11: Avalon

Kurz und knackig

Setzen Sie möglichst häufig den Flammenwerfer ein, um ganze Alientruppen zu attackieren.

Wenn Sie die Takkras mit der sekundären Feuerfunktion aktivieren, zertören Sie die gegnerischen Geschosse.

Grillen Sie gleich mehrere Aliens, indem Sie in der Nähe befindliche Gasflaschen zerschießen.

Wo finde ich das Artilleriegeschoss?

Achtung! Bei dieser Mission handelt es sich um einen fiesen Alienhinterhalt. Die vom Tutorial her bekannte Station ist von den Außerirdischen besetzt worden und an jeder Ecke können böse Überraschungen auf Sie lauern. Begeben Sie sich von der Absturzstelle Richtung Hauptgebäude. In einiger Entfernung entdecken Sie rechts neben der Station ein dickes Artilleriegeschütz, welches für Ihre unsanfte Landung verantwortlich ist.

Wie schalte ich das Geschütz ab?

Bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg Richtung Turm. Unterwegs gilt es, einige Aliens mit Rake-







FÜTTERN VERBOTEN Das Experiment mit dem Koch bringt ein großes, böses Monster hervor. Noch bevor das Biest seinem Käfig entflieht, nehmen Sie es unter Beschuss. Gleich darauf erbeuten Sie dessen Kanone.

ten zu füttern. Sammeln Sie sämtliche Items ein und begeben Sie sich zum Aufzug am Fuße des Turms. Achten Sie darauf, nicht von herabstürzenden Kameraden erschlagen zu werden. Oben angekommen, müssen Sie sich gegen mehrere heranstürzende Gegner behaupten. Steigen Sie die Leiter empor und säubern Sie das Kommandozentrum mit dem Flammenwerfer. Nach getaner Arbeit benutzen Sie das Schaltpult, um die Artilleriewumme lahm zu legen.

Wie komme ich wieder nach unten?

Jetzt geht's zurück zum Aufzug. Sie werden feststellen, dass die Energieversorgung des Liftes ausgefallen ist. Ein mutiger Kollege macht sich sofort auf den Weg, das Notstromaggregat einzuschalten. Verfolgen Sie den Laufweg Ihres Komplizen von der linken Ecke der Plattform. Mit dem Scharfschützengewehr ist es ein Leichtes, die heranstürzenden Feinde zu eliminieren. Zerschießen Sie die Gasflaschen, um mehrere Gegner auf einmal zu erwischen. Nachdem die Aufzugsanlage wieder Saft hat, fahren Sie nach unten.

Wo ist der Landeplatz?

Ein hilfsbereiter Artgenosse nimmt Sie in Empfang und führt Sie Richtung der Landezone. Vorsicht! Auf halbem Weg werden Sie plötzlich von hinten angegriffen. Hinter der Basis finden Sie etliche überlebenswichtige Gegenstände. Nachdem Sie sich gestärkt haben, gehen Sie gemeinsam mit Ihren Kumpanen auf den Landplatz zu. Bereits nach wenigen Schritten errichten die Marines diverse Verteidigungsanlagen und gehen in Deckung.

Der Großangriff der Aliens

Bleiben Sie hinter der schützenden Energiebarriere und laden Sie Ihren Raketenwerfer durch. Die anstehende Alien-Großoffensive stellt Ihr Geschick auf eine harte Probe. Sofern Sie noch Takkras (das sind die kleinen Kugelwaffen) im Gepäck haben, setzen Sie diese zum Schutz vor feindlichen Geschossen ein. Nach etlichen brutalen Angriffswellen geben die miesen Aliens auf und die Atlantis setzt zum Landeanflug an. Kurz bevor das vertraute Stahlmonster auf dem Boden aufsetzt, wird es von einem Volltreffer vernichtet. Den Tod der Besatzungsmitglieder können Sie leider nicht verhindern. Amen.

Mission 12: Die Dorian Gray

Kurz und knackig

Die Alienlaserwumme ist unnütz gegen den Tosc, am besten wirken Granaten.

Solange Drexler die Zeremonie vorbereitet, rüsten Sie sich mit dem herumliegenden Equipment aus.

Nur keine Panik auf der Titanic, die Sonne ist sehr weit weg.

Das Erwachen

Drexler hat nun endlich alle Artefaktteile zusammen und träumt schon davon, als Anführer einer Armee von Übersoldaten in die Schlacht zu ziehen. Er steckt die Teile zusammen, es blitzt und zack gibt's ein Ultramonster in Grün. Der Kai-Koch hat sich in einen Tosc verwandelt, der von seinen neuen Herren aber gar nichts hält und Sie lieber zu Hackfleich verarbeiten würde. Seine Geschosse sind richtig fies, sie wirken sehr anziehend und sind absolut tödlich. Achten Sie immer darauf, einen Pfeiler zwischen sich und dem Getier zu haben. Beharken Sie ihn mit dem Granatwerfer so lange, bis ihm vor Schreck der Arm abfällt. Den noch zuckenden Körperteil sammeln Sie vom Boden auf. Vorsicht ist dabei geboten, der Tosc hat leider noch andere Waffen auf Lager. Neben den langen Gichtgrapschern verfügt er über einen netten Grillstrahl. Halten Sie sich also möglichst fern von ihm. Bei dem Arm handelt es sich um eine Singularitätskanone. Dem grünen Gehopse zeigen Sie gleich mal, wie man richtig mit so was umgeht, und katapultieren ihn in die nächste Dimension. Mit anderen Waffen bekommen Sie ihn übrigens nicht klein. Netter Nebeneffekt von Drexlers Blitz war, dass sich alle anderen Kai auf dem Schiff ebenfalls in Tosc verwandelt haben. Das bedeutet für Sie – in einem möglichen dritten **Unreal**-Teil – noch mehr Arbeit.

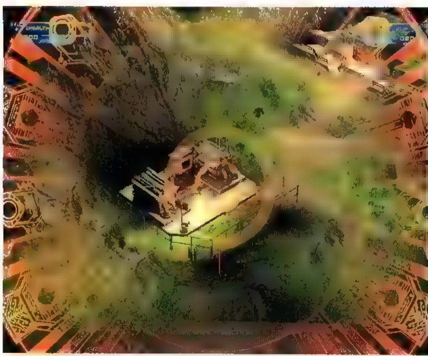
Die Rache

Abgesehen von der Gesundheitsstation und dem Energieladegerät im Raum hinter Ihnen können Sie hier nichts weiter gebrauchen, Ihr restliches Waffenarsenal ist zum reinsten Spielzeug degradiert worden. Links geht's durch eine Schleuse auf die Brücke. Die Aufzeichnung bringt die Wahrheit ans Licht und verrät Ihnen, wer wirklich für den Tod Ihrer Mannschaft verantwortlich ist. Schauen Sie gleich mal bei Ihrem ehrenwerten Kommandanten vorbei, er hat Ihnen einiges zu erklären.

Wo ist die Fluchtkapsel?

Bevor das Schiff nun in der Sonne verglüht, müssen Sie schleunigst von Bord. Nach einem kurzen Abstecher in den Maschinenraum geht's mit einem Riesensprung über die kaputte Brücke, rauf auf die Plattform zur anderen Seite und links durch die Tür. Dank des ausgefallenen Schwerkraftmotors fliegen Sie durch die Luft wie Superman. Auf dem Screenshot gut zu erkennen ist die nächste Hüpfpartie, in den angrenzenden Räumlichkeiten katapultieren Sie sich zum letzten Mal durch die Luft links auf die Galerie. An den Zellen vorbei laufen Sie weiter in Richtung Rettungskapseln, direkt dem Abspann entgegen.

RALPH WOLLNER/ANSGAR STEIDLE



RÜCKENDECKUNG Vom Turm aus geben Sie dem Techniker Feuerschutz, während er an der Elektronik arbeitet. Die Gasflaschen dienen Ihnen als Sprengfallen.



SCHWERELOS Dank dem ausgefallenen Schwerkraftmotor springen Sie ganz locker bis auf die Plattform vor der Schleuse.



VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 10-16 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Age of Mythology	49,-
Anarchy Online – The Notum Wars	19,-
Anno 1503	49,-
Battlefield 1942 – Road to Rome (Add On)	16,-
Die Sims – Deluxe Edition	49,-
Fussballmanager 2003	44,-
Gothic II	44,-
Medal of Honor Allied Assault – Spearhead (Add On)	24,-
Sim City 4	49,-
Unreal 2 – The Awakening	49,-

Action	€	
Aliens vs. Predator 2	44,-	
Aquanox – Revelation	49,-	
Battlefield 1942	44,-	
Battlefield 1942 – The Road to Rome (Add On)	16,-	
Breed	43,-	L
Delta Force Black Hawk Down	44,-	
Das Ding – John Carpenter	39,-	
Der Anschlag – Sum of all Fears	34,-	
Duke Nukem – Manhattan Project	19,-	
GTA 3	44,-	
Half-Life – Generation V3	29,-	
Hitman 2 – Silent Assassin	44,-	
IGI 2 – Covert Strike	49,-	
James Bond 007 Nightfire	44,-	
K. Hawk	39,-	
Mafia	44,-	
Medal of Honor Allied Assault – Spearhead (Add On)	24,-	
New World Order	34,-	
No one lives forever 2	44,-	
Operation Flashpoint – Resistance (Add On)	29,-	
Operation Flashpoint – Gold Edition	44,-	
Ravenshield (Tom Clancy's Rainbow Six)	49,-	L
Serious Sam Gold	19,-	L
Spiderman – The Movie	38,-	
Splinter Cell (Tom Clancy)	44,-	L
Star Trek Action Pack	29,-	
Star Wars – Jedi Knight 2	44	
Stirb langsam – Nakatomi Plaza	34,-	
Unreal 2 – The Awakening	49,-	
Vietcong	44,-	L

Strategie	€	
Age of Empires II – Gold Edition	49	
Age of Mythology	49,-	
Age of Wonders 1	44,-	
Anno 1503	49,-	
Command + Conquer – Generals	49	L
Der Industriegigant 2	44,-	
Der Industriegigant 2 (Add On)	29,-	
Desperados (Bild Hit Games)	14,-	
Die Siedler – Platin Edition	44	
Die Sims – Hot Date	24,-	
Die Sims – Party ohne Ende	19,-	
Die Sims – Tierisch gut drauf	24,-	
Die Sims – Urlaub total	24,-	
Die Sims – Deluxe Edition	49,-	
Emperor	29,-	
Empire Earth	44,-	
Empire Earth – Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-	
Impossible Creatures	49	
Master of Orion 3	49,-	L
Medieval – Total War	39,-	
Platoon	44	
Port Royale	44,-	
Project Nomads	49,-	
Rollercoaster Tycoon	19,-	L
Sid Meier's Sim Golf	44,-	
Sim City 4	49,-	
Soldiers of Anarchy	39,-	
Stronghold Deluxe	34,-	
Tropico – Paradise Island (Add On)	14,-	
Warcraft III	34,-	
Wiggles (Bild Hit Games)	14,-	
Zoo Tycoon 1.0	29,-	
Zoo Tycoon – Dino Digs 1.0 (Add On)	29,-	
Zoo Tycoon – Marine Mania (Add On)	25,-	



Command & Conquer
Generals
Strategie
Jetzt vorbestellen!
49,-



Splinter Cell
Tom Clancy
Action
Jetzt vorbestellen!
44,-

Sport & Simulation	€	
Anstoss 4	49,-	
Biathlon 2002 (Bild Hit Games)	14,-	
Biathlon 2003	29	
F1 2002	44,-	
FIFA 2003	44,-	
Flight Simulator Professional 2002	59	
Flight Simulator 2002	54	
Fussballmanager 2003	44	
Grand Prix 4	44,-	
IL2 – Forgotten Battles	44	L
IL2 – Gold Edition	44,-	L
Madden NFL 2003	44,-	
Microsoft Links 2003	54	
Need For Speed – Hot Pursuit 2	44,-	
NHL 2003	44	
Pro Train 3	19,-	L
Rallisport Challenge	49,-	
Tony Hawk's Pro Skater 3	34,-	
Total Immersion Racing	9,-	

Rollenspiel & Adventures	€	
Arachnronox	19	
Dungeon Siege	44,-	
Fallout 1+2	14,-	
Icewind Dale 2	44,-	
Neverwinter Nights	44,-	
Divine Divinity	49,-	
Syberia	44,-	
Double Pack Baldur's Gate WL + Legenden der Schwertküste WL	14,-	
Double Pack Icewind Dale WL + Art of Magic WL	16	
Neocron	44	
Gothic I	44,-	
Anarchy Online – The Notum Wars	19	
Everquest Europa	34,-	
Morrowind Tribunal (Add On)	29,-	
Sea Dogs	44,-	L
Crom – Terror in Tibet	44	
Ultima Online – Age Of Shadows (Add On)	49,-	L
Baldur's Gate I WL	19	
Dark Age of Camelot – Shrouded Isles (Add On)	24,-	L
Arcanum – Von Magie und Dampfmaschinen	14,-	
Gorasul – Vermächtnis des Drachen	39	
Baldur's Gate II – Das Epos	29,-	
EverQuest – Shadows of Luclin	34,-	

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

Spielekonsolen	€	
SONY Playstation 2	249,-	
James Bond 007 – Agent im Kreuzfeuer	59	
GTA Vice City	59,-	
Splinter Cell (Tom Clancy)	59,-	L
Turok Evolution	54,-	
Tom Clancy's Ghost Recon	59,-	
MICROSOFT Xbox	249,-	
Tom Clancy's Ghost Recon	59	
Turok Evolution	64,-	
Splinter Cell (Tom Clancy)	64	
Terminator	59	
Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	64,-	
Superman – The Man of Steel	59,-	

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

SHARKOON Flexi-Drive

USB-Speicher Stick

Das flexible Speichermedium für alle Lebenslagen! Mit seiner hohen Kapazität und einem schnellen USB-Anschluss wird das SHARKOON Flexi-Drive zum idealen Datenträger für Freizeit und Büro!

- 32 bis 512 MB Flashspeicher
- USB2.0 Highspeed (echtes USB2.0)
- Plug&Play
- sehr geringe Abmessungen (kleiner als ein Feuerzeug)
- inkl. USB-Kabel

128 MB / USB1.1: **59,-**

128 MB / USB2.0: **99,-**



EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack 2	USB	24,-
LOGITECH Cordless Freedom 2.4	USB	69,-
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-
MS SW Force Feedback Pro 2	USB	84,-
SAITEK ST100	GP	14,-
SAITEK ST200	USB	24,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	29,-
SAITEK X36F	GP	22,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Rumble	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	89,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34
LOGITECH WM Cordless Rumblepad	USB	59,-
MS SW Strategic Commander 2in1	USB	19,-
SAITEK PC Dash 2	USB	24,-
SAITEK P880 Dual Analog	USB	24,-
SAITEK P3000 Wireless	USB	49,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	19,-
THRUSTMASTER FS Dual Power 3	USB	29,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH Momo Racing Force	USB	119
MS SW Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R100	GP	44,-
SAITEK R220 Digital	USB	44,-
SAITEK R440	USB	79,-
THRUSTMASTER 360 Modena Pro	USB	69,-
THRUSTMASTER [illegible] GT	[illegible]	119

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-

Einige CHERRY Tastaturen sind auch in schwarz und in div. versch. Sprachlayouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator	PS/2 o. USB	34,-
Internet Navigator SE	PS/2 o. USB	44,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 o. USB	69,-
Cordless Desktop Navigator	PS/2 o. USB	89,-
Cordless Desktop Optical	PS/2 o. USB	109,-
Cordless Desktop Deluxe Opt.	PS/2 o. USB	89,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Multimedia Keyboard	PS/2	32,-
Wireless Optical Desktop (+Maus)	USB	79,-
Wl. Optical Desktop Pro (+Maus)	USB	99,-
Wl. Opt. Desktop Bluetooth (+Maus)	USB	184

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical	PS/2 o. USB	34,-
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 o. USB	29
MouseMan Dual Optical	PS/2 o. USB	44
MX300 Optical Mouse	PS/2 o. USB	44,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 o. USB	54
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 o. USB	79
Cordless Mouse Optical	PS/2 o. USB	49,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 o. USB	54,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical 1.1	PS/2 o. USB	27
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 o. USB	49,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 o. USB	54,-
Optical Mouse blue	PS/2 o. USB	39
Wireless Optical Mouse blue/black	PS/2 o. USB	49,-
Wireless IntelliMouse Explorer SB	USB	54
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	64
Wireless IntelliMouse Explorer BT	USB	99,-

SAITEK	Anschluss	€
Optical Mouse Pro	USB	29,-
Touch Force Mouse	USB	34,-
Cordless Mouse silber	USB	24,-
Cordless Optical Mouse	USB	34,-

Diverse	Anschluss	€
CHERRY Power Wheel M-2001	PS/2 o. USB	14,-
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 o. USB	29,-
CREATIVE Optical Mouse Lite	USB	24,-
CREATIVE Optical Mouse	USB	39,-
SIEMENS ID Mouse	USB	29

Mousepads	€
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	5,-
COMPAD SpeedPad (schwarz, Mousepad)	18,-
COMPAD SpeedPad (transparent/farbig)	22,-
COMPAD SpeedSpray	9,-
LIAN LI Mousepad *	19,-
THERMALTAKE Mousepad Xaser* (schwarz o. silber)	19,-

* aus Aluminium



Ravenshield
Tom Clancy's Rainbow Six
Action
Jetzt vorbestellen!
49,-

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

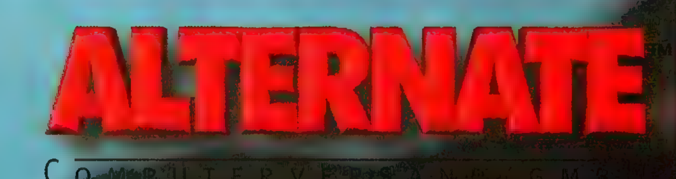
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 – 9050 4009


24-Stunden
Bestellannahme
Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden
Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr
MULTIMEDIA
Webcams
LOGITECH
CREATIVE
PHILIPS
Headsets
PLANTRONICS
Diverse
IDE/S-ATA Adapter
ADVANCE ATA-SATA
Der Adapter ermöglicht den Betrieb von IDE Festplatten an einem S-ATA Anschluss.
• inkl. Anschlusskabel
39,-
MP3-Player
ARCHOS
CREATIVE
SONICBLUE
Diverse
MONITORE
CRT-Monitore
TFT-Monitore
KOMMUNIKATION
Netzwerk
Netzwerkkarten
Hubs
Switches
Wireless LAN
FRITZ! Card DSL SE
AVM DSL-Adapter
• PCI
• max. 8 MBit/s Datenrate
• integrierte FireWall
99,-
ISDN & Modem
AVM
W-LINX
DEVOLO
Diverse
SOUNDSYSTEME
Soundkarten
CREATIVE
TERRATEC
HOONTECH
HERCULES
Lautsprecher
VIDEOLOGIC
LOGITECH
TEAC
CREATIVE
Diverse
Audigy2 Platinum eX
CREATIVE 6.1-Soundkarte
• PCI, Audigy2 Soundchip
• 3D Surround & EAX Advanced HD
• externes Modul mit FireWire-, Line-In-, 3x Line-Out-, MIDI-& Mic-Ports
259,-
CONTROLLER
ADVANCE
PROMISE
TEKRAM
HIGHPOINT
DAWICONTROL
L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
12/40/40x	NEC NR-9200	74,-	
12/40/40x	NEC NR-9200 schwarz	79,-	
16/48/48x	BENQ CRW 4816A		74,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		69,-
16/48/48x	MSI MS-8348	62,-	64,-
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	64,-	68,-
24/48/48x	LG GCE 8481B	69,-	74,-
24/48/48x	LITE ON LTR-48246S	64,- L	67,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	99,-	104,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA schwarz		104,- L
24/48/48x	SAMSUNG SW248F	69,-	77,-
24/48/48x	SAMSUNG SW248 schwarz	74,-	
24/48/52x	AOPEN CRW-4824	64,-	69,-
24/48/52x	ASUS CRW-4824A		84,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		79,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		94,-
24/52/52x	BENQ CRW5224P		84,-
24/52/52x	LG GCE 8520B	79,-	84,-
24/52/52x	LITEON LTR-52246S		79,-
24/52/52x	MSI MS 8352		74,-
24/52/52x	MITSUMI CR 487E TE	79,-	84,-
24/52/52x	SONY CRX222E1-10	79,- L	
24/52/52x	TEAC CD-W552E	94,-	99,-
24/52/52x	TRAXDATA CDRW522452	69,-	74,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		139,-
10/32/40/12x	PHILIPS RWDV3210	89,-	99,-
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	99,-	129,-
24/48/48/16x	LG GCC-4480B	109,-	114,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348		109,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348 schwarz	104,-	

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		159,-
8/8/24x	TEAC CDW28PUK		149,-
10/24/24x	PLEXTOR PX-S2410TU		219,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		169,-
12/40/40x	LITEON LXR 40122		139,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012J		129,-
12/48/50x	AOPEN EHW4850U		144,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		189,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		169,- L
24/52/52x	ASUS CRW 5224U		159,- L

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		279,-

ASUS CRW-4824A
24/48/52x CD-RW
- ATAPI
- FlextraLink
- Kit inkl. Nero 5.5, 1 CD-R & 1 CD-RW

84,-

DVD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

DVD-RW ATAPI		€
1/1/12x	PANASONIC LF-D521 retail	299,-
1/2/10x	LG GMA-4020 retail	289,-
1/2/12x	TOSHIBA SD-R5002 bulk	239,-
1/2/12x	TOSHIBA SD-R5002 retail	279,-
2/4/12x	PIONEER DVR-105 bulk	299,-
2/4/12x	PIONEER DVR-105 Kit	309,-
2/4/12x	PIONEER DVR-A05 retail	329,- L
2/4/12x	TEAC DV-W50E retail	309,-

DVD+RW USB2.0		€
2/2/8x	AOPEN DVR2412U retail	379,-
2/4/8x	HP dvd300e +RW retail	549,-

DVD+RW ATAPI		€
2/2/8x	AOPEN DVRW2412PRO retail	329,-
2/2/8x	RICOH MP5125A-DP bulk	289,-
2/2/8x	RICOH MP5125A-DP retail	339,-
2/2/12x	TRAXDATA TX1000 retail	299,-
2/4/8x	HP dvd300i retail	389,-

DVD±R/±RW ATAPI		€
2/4/8x	SONY DW-U10A10X bulk	379,-
2/4/8x	SONY DRU500AX retail	409,-

DVD±R/±RW USB2.0		€
2/4/8x	SONY DRX500UL	579,- L

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L040VN	U-100	41,1	9/2.048/7.200	94
IC35L060V2	U-100	60,4	9/2.048/7.200	94
IC35L080VA	U-100	82,3	8/2.048/7.200	109
IC35L090V2	U-100	82,3	9/2.048/7.200	114,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9/2.048/7.200	149
IC35L120V2	U-100	123,5	8/8.192/7.200	189,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9/8.192/7.200	279,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9/2.048/7.200	77,-
ST320014A	U-100	20,0	13/2.048/5.400	69,-
ST320410A	U-100	20,4	10/2.048/5.400	69,-
ST330013A	U-100	30,7	9/2.048/7.200	79
ST340015A	U-100	40,8	13/2.048/5.400	84,-
ST340014A	U-100	40,8	9/2.048/7.200	89,-
ST340810A	U-100	40,8	9/2.048/5.400	84,-
ST340016A	U-100	40,8	9/2.048/7.200	87,-
ST360012A	U-100	60,0	9/2.048/5.400	94,-
ST360015A	U-100	60,0	9/2.048/7.200	99
ST380020A	U-100	80,0	10/2.048/5.400	104,-
ST380021A	U-100	80,0	9/2.048/7.200	109
ST380023A	U-100	80,0	9/2.048/7.200	111
ST3120023A	U-100	120,0	9/2.048/7.200	154,-
ST3120024A	U-100	120,0	9/2.048/7.200	169
ST3120023AS	S-ATA	120,9	9/8.192/7.200	199,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200EB	U-100	20,0	12/2.048/5.400	69,-
WD200BB	U-100	20,0	9/2.048/7.200	74,-
WD400EB	U-100	40,0	12/2.048/5.400	79,-
WD400BB	U-100	40,0	9/2.048/7.200	89,-
WD400JB	U-100	40,0	9/8.192/7.200	94,-
WD600AB	U-100	60,0	9/2.048/5.400	94,-
WD600BB	U-100	60,0	9/2.048/7.200	99
WD600JB	U-100	60,0	9/8.192/7.200	109
WD800AB	U-100	80,0	9/2.048/5.400	102,-
WD800BB	U-100	80,0	9/2.048/7.200	104,-
WD800JB	U-100	80,0	9/8.192/7.200	119,-
WD1200AB	U-100	120,0	9/2.048/5.400	149,-
WD1200BB	U-100	120,0	9/2.048/7.200	154
WD1200JB	U-100	120,0	9/8.192/7.200	174,-
WD1800BB	U-100	180,0	9/2.048/7.200	249
WD1800JB	U-100	180,0	9/8.192/7.200	259
WD2000BB	U-100	200,0	9/2.048/7.200	299
WD2000JB	[illegible]	[illegible]	[illegible]	329

AOPEN CD-952E
52x CD-ROM
- ATAPI
- bulk

24,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV0412H	U-100	40,0	9/2.048/5.400	79,-
SP4002H	U-100	40,0	9/2.048/7.200	89,-
SP6003H	U-100	60,0	9/2.048/7.200	99,-
SV0813H	U-100	80,0	9/2.048/5.400	102,-
SP8004H	U-100	80,0	9/2.048/7.200	104,-
SV1204H	U-100	120,0	9/2.048/5.400	129,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F020L0	U-133	20,0	12/2.048/5.400	72,-
2F030J0	U-133	30,0	12/2.048/5.400	74,-
2F040L0	U-133	40,0	12/2.048/5.400	82,-
4R080L0	U-133	80,0	12/2.048/5.400	107
4A160J0	U-133	160,0	9/8.192/7.200	209
4A250J0	U-133	250,0	12/2.048/5.400	369,-
6E020L0	U-133	20,0	10/2.048/7.200	74
6E030L0	U-133	30,0	10/2.048/7.200	79,-
6E040L0	U-133	40,0	10/2.048/7.200	84,-
6Y060L0	U-133	60,0	9/2.048/7.200	99,-
6Y080L0	U-133	80,0	9/2.048/7.200	109
6Y080P0	U-133	80,0	9/8.192/7.200	119,-
6Y120L0	U-133	120,0	9/2.048/7.200	144,-
6Y120P0	U-133	120,0	9/8.192/7.200	164,-
6Y160L0	U-133	160,0	9/2.048/7.200	224
6Y160P0	U-133	160,0	9/8.192/7.200	259,-
6Y200P0	U-133	200,0	9/8.192/7.200	299

CD-& DVD-ROM

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD-119	54,-	
16/40x	SONY DDU16x1	44,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648/LKY	49,-	54,-
16/48x	ASUS DVD-E616		54,-
16/48x	LG GRD-816xB	49,-	54,-
16/48x	LITEON LTD-165	44,-	49,-
16/48x	LITEON LTD-166	47,-	52,-
16/48x	NEC DV-5800	52,-	59,-
16/48x	NEC DV-5800 Kit		64,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	49,-	54,-
16/48x	TEAC DV-516E	49,-	59,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	49,-	59,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
52x	AOPEN CD 952E	24,-	
52x	ASUS CD5520		34,-
52x	LG GCR-852xB	24,-	29,-
52x	LITEON LTN52x	26,-	28,-
52x	MSI MS-8152	23,-	24,-
52x	NEC CD-3002A	26,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEB	27,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEBB schwarz	33,-	
52x	SONY CDU52x1	29,-	
52x	TEAC CD-552E	29,-	34,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	24	
56x	AOPEN CD-956E		29

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
Akte X - Die Warheit	ab 16	22,-
Arac Attack - Angriff der achtbeinigen Monster	ab 12	26,-
Das Tribunal	ab 12	21,-
Der Herr der Ringe - Extended Version	ab 12	40,-
Die Royal Tenenbaums	ab 12	24,-
Ice Age	ab 6	22,-
Matrix	ab 16	22,-
Men in Black II	ab 12	29,-
Mord nach Plan	ab 12	26,-
Nicht noch ein Teenie Film	ab 16	23,-
Showtime	ab 12	22,-
Spacecenter Babylon 5 (6 DVDs)	ab 12	34,-
Spider Man	ab 12	26,-
Spy Game	ab 12	19,-
Zurück in die Zukunft - Trilogie	ab 12	46,-

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 402	silber o. schwarz	94,-
CYBERHOME CH-DVD 405	silber o. schwarz	119,-
CYBERHOME CH-DVD 505	silber o. schwarz	139,-
LG DVD-5094	silber	109,-
LG DVD-5194	silber	169,-
LG DTS-5855 Combi (DVD+VCR) inkl. 5.1 Boxensystem	silber	479,-
LG DVC-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	299,-
MUSTEK V56 L 2C	silber	119,-
MUSTEK V56 L 5C	silber	124,-
TOSHIBA SD-220E	silber	199,-
TOSHIBA SD-510E	silber	449,-

Weitere Entertainment Produkte ab Lager lieferbar!

Beamer	ANSI-Lumen	€
IIYAMA LPX100	1.000	2.049
IIYAMA DPS110	1.100	2.499,-
NEC VT-45K	1.000	1.739,-

LCD-TV	Zoll / cm	€
LG RE-15LA30	15,1 / 38,0	969,-
LG LE-15A15	15,1 / 38,0	1.299,-
LG RZ-17LZ10	17,1 / 43,2	1.499,-
LG RE-20LA30	20,1 / 51,0	2.799,-

YAMAKAWA 215-5.1
DVD-Player
- DVD, Audio CD, Video CD, S-Video CD, CD-RW, CD-R & MP3-CD kompatibel
- integrierter Dolby 5.1 Decoder
- dts Ausgabe
- silber oder schwarz

79,-

FESTPLATTEN USB & FIREWIRE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
3000LE	USB2.0	40,0	9/2.048/5.400	179,-
5000LE	USB2.0	80,0	9/2.048/5.400	219,-
3000LE	USB2.0	120,0	9/2.048/5.400	249,- L
5000DV	FW/USB2.0	120,0	9/2.048/7.200	279,-
5000DV	FW/USB2.0	200,0	9/8.192/7.200	399,-
5000DXT	FW/USB2.0	250,0	9/2.048/5.400	399,- L

Diverse		GB	UPM	€
54040J	USB2.0	40,0	5.400	164
54060J	USB2.0	60,0	5.400	179,-
54080J	USB2.0	80,0	5.400	199
72120J	USB2.0	120,0	7.200	259
72040F	FW	40,0	7.200	174
72060F	FW	60,0	7.200	189,-
72080F	FW	80,0	7.200	209,-
72120F	FW	120,0	7.200	269,-

2,5"

ADVANCE		GB	ms/Cache/UPM	€
42020FU	FW/USB2.0	20,0	12/2.048/4.200	199,-
42030FU	FW/USB2.0	30,0	12/2.048/4.200	239,-
42040FU	FW/USB2.0	40,0	12/2.048/4.200	269
54060FU	FW/USB2.0	60,0	12/2.048/5.400	399

SEAGATE ST3120023AS
120,9 GB Serial-ATA
- S-ATA: 150 MB/s Datenrate
- 9 ms
- 8.192 KB Cache
- 7.200 UPM

199,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **
** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

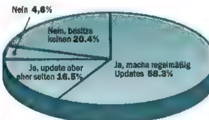
Radeon-Gerüchteküche

Die Webseite The Inquirer orakelt, dass Microsoft die nächste DirectX-Version (9.1) bereits im März auf der Games Developers Conference in San Jose, Kalifornien vorstellen will. Wir gehen davon aus, dass Atis neue Produkte R350 und RV350 die erweiterte Schnittstelle unterstützen.
Info: www.theinquirer.net

Kritik entschärft

Bereits am Wochenende nach der Veröffentlichung des 3DMark 03 hat Hersteller Futuremark eine umfassende Stellungnahme zu Nvidias Kritik an 3D Mark 03 auf seine Webseite gestellt. Auf vier Seiten schildert man, dass die neue Benchmark sowohl zur Ermittlung der 3D-Leistung in modernen DirectX-8- als auch in kommenden DirectX-9-Spielen dient. Der Erfolg scheint dem Unternehmen Recht zu geben: Innerhalb der ersten 72 Stunden nach dem Release wurde 3DMark 03 mehr als 1,5 Millionen Mal heruntergeladen.
Info: www.futuremark.com

Halten Sie Ihren Virenscanner auf dem neuesten Stand?



Quelle: Umfrage unter 1254 registrierten Usern von www.pcgames.de

Ein stets aktueller Virenkiller sollte vor allem auf Spiele-PCs mit Internet-Zugang nicht fehlen. Falls Sie eine derartige Software noch nicht einsetzen, können Sie sich unter www.free-av.de die für Privatanwender kostenlose Version von AntiVir 6 Personal Edition herunterladen. Parallel dazu sollten Sie natürlich auch regelmäßig Ihre wichtigsten Daten und Spielstände sichern.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels.

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

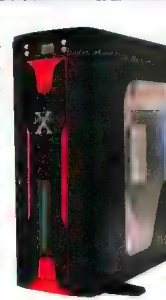
0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

THERMALTAKE XASER III

Coole PC-Heimat

HAUPTGEWINN Am 3. März um 3:33 Uhr verlost Maxpoint 33x das Xaser-III-Gehäuse. Details gibt's unter www.maxpoint.net.



Das neue PC-Gehäuse Xaser III von Thermaltake – entwickelt von MaxPoint, Thermaltake und Casetek – wird nun exklusiv über MaxPoint (www.maxpoint.net) vertrieben. An seiner Front befindet sich eine Klappe mit allen nötigen Anschlüssen, wie USB 2.0, Firewire, Mikrofon- und Lautsprecherbuchsen. Um den PC zu kühlen, setzt man sieben sehr leise Lüfter ein, die über eine Lüftersteuerung mit Temperaturanzeige und -überwachung gesteuert werden. Alle Lüfter verfügen zudem über einen Staubfilter. Das Gehäuse ist in sechs verschiedenen Varianten zum Beispiel auch mit Seitenfenster zu haben und kostet zwischen 185 und 250 Euro.

TERRATEC AUREON 5.1 FUN GAMES

Soundkarte mit dickem Spielepaket

Für 100 Euro bietet Terratec (Tel: 02157-81790) die Einsteiger-Soundkarte Aureon 5.1 Fun zusammen mit drei aktuellen Spielen an. In der Packung finden sich neben **Tom Clancy's Splinter Cell** auch das Rollenspiel **Morrowind** sowie das Strategiespiel **Warcraft 3**. Die Aureon 5.1 Fun kostet allein bereits 40 Euro, das beigelegte Softwarepaket hat einen Wert von etwa 120 Euro. Insgesamt können Sie mit diesem Paket also rund 60 Euro sparen!



SPAREN! Für 100 Euro bekommen Sie eine 5.1-Soundkarte sowie drei aktuelle Spiele. Ein echtes Schnäppchen!

NVIDIA GEFORCE FX

Gainward plant leise Variante



LEISES DING Mit einer Geforce FX fallen Sie auf jeder LAN-Party auf. Gainward will auf seinen Karten eine sehr leise Kühlung einsetzen.

Die „Gainward FX Power Pack! Model Ultra/1000 Plus ‚Golden Sample'" (www.gainward.de) ist mit der Geforce-FX-5800-Ultra-GPU (500 MHz Takt) bestückt und wird zusammen mit einer Firewire- und 5.1-Soundkarte für 650 Euro angeboten. Die 128 MB DDR-II-Speicher sind mit effektiv 1.000 MHz getaktet. Die kleinere Platine heißt „Gainward FX Power Pack! Model Ultra/800 Plus ‚Golden Sample'", rechnet mit 400 MHz Chiptakt, 800 MHz Speichertakt und kostet 550 Euro. Beide Karten setzen ein leiseres Kühlsystem ein.

RADEON 9600 UND 9800

Ati-Gerüchteküche

NACHFOLGER Atis Grafikchip R300 wird in Radeon 9700 Pro eingesetzt.



Unbestätigten Gerüchten zufolge wird Ati bereits in diesem Monat zur CeBIT neue Produkte vorstellen. Beim R350 (vermutlicher Name: Radeon 9800) handele es sich um eine Weiterentwicklung des aktuellen R300-Chipkerns (Radeon 9500- und 9700-Serie), der allerdings höher getaktet sein wird. Der RV350 (vermutlich Radeon 9600) hingegen ist eine komplette Eigenentwicklung und wird im kleineren Fertigungsprozess hergestellt. Das und die Tatsache, dass er nur vier statt der beim R300 üblichen acht Berechnungs-Pipelines einsetzt, werden die RV350-Grafikkarten vermutlich in Preis und 3D-Leistung etwas über der Radeon 9500 Pro platzieren. Modellbezeichnungen und Preise der beiden Chip-Neulinge stehen noch nicht fest.

ADI MICROSCAN A715

Keine Kompromisse für Spieler

Der A715 von Adi (Tel.: 0421-8390888) ist ein 17-Zoll-TFT mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden. Damit können selbst actionreiche 3D-Spiele ohne Schliereneffekt dargestellt werden. Das Gerät besitzt sowohl einen DVI-D als auch einen regulären D-Sub-Anschluss, Mini-Lautsprecher, einen höhenverstellbaren Fuß sowie einen integrierten USB-Hub. Der ADI MicroScan A715 kostet 555 Euro und ist bereits erhältlich.



EINFACH GUT Mit einem Blickwinkel von 160° horizontal und vertikal können gleich mehrere Personen das Geschehen auf dem elegant silbernen TFT verfolgen.



LEADTEK WINFAST CINEMA BOX

Aus dem PC wird ein Fernseher



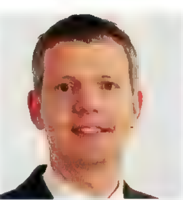
Leadtek (Tel.: 0031-365365578) stellt mit der WinFast Cinema Box eine externe Multimedia-Box vor, die Ihren PC in einen Fernseher, Videorekorder und ein Radio verwandelt. Die externe Lösung kostet 59 Euro und ist kompatibel zu den Leadtek-Grafikkarten A180 DDR TDH, A170 Pro TH, A170 DDR TH, A250 LE TDH und A280 LE TDH.

PRAKTISCH Mit der Cinema Box rüsten Sie Ihre Leadtek-Grafikkarte zum Fernseher und Radio-Empfänger auf.

ATI ÜBER DIRECTX 9 UND RADEON-TREIBER

„Die Treiberprobleme haben wir sehr gut gelöst!"

PC Games: Die R300-Chips hatten anfangs arge Treiberprobleme, die nun aber behoben sind. Viele Spieler zweifeln aber trotzdem an der Treiberqualität für Ati-Grafikkarten. Was unternimmt Ati dagegen?



NORBERT KUPERJANS, Director Technical Marketing bei Ati in München

Kuperjans: „Wie bekomme ich denn die besten Treiber? Die besten Treiber hat immer der Erste mit einer neuen Technologie am Markt, die die Referenz für kommende Applikationen bietet. Atis Radeon 9700 Pro steht Spiele-Entwicklern seit langer Zeit zur Verfügung und ist schon seit rund sieben Monaten erhältlich. Der Wettbewerb hat noch immer Produkte mit Prototyp-Charakter. Sie können davon ausgehen, dass alle kommenden Spiele-Engines auf einer Radeon-9700-Pro-Plattform entwickelt und getestet wurden. Die Zusammenarbeit mit den Spiele-Entwicklern ist ein Garant für eine stabile Treiberplattform. Natürlich haben wir aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Diese wurden durch unser Catalyst-Treiberprogramm adressiert und, wie ich glaube, sehr gut gelöst. Unter www.ati.com finden Sie übrigens alle sechs Wochen einen neuen Catalyst-Treiber.'

PC Games: Was ist mit der Abkürzung HLSL gemeint und wie können Programmierer diese in Zusammenhang mit DirectX 9 einsetzen?

Kuperjans: „HLSL steht für ‚Higher Level Shading Language'. In der Vergangenheit, also unter DirectX 8 und OpenGL, wurden Pixel-Shader- und Vertex-Shader-Effekte in Maschinensprache programmiert. Für den Software-Entwickler bedeutete dies, dass man eine völlig neue Programmiersprache lernen musste, um die Vertex- und Pixel Shader in den Grafikchips zu programmieren. HLSL ist der C++ Sprache verwandt, mit der die Spiele-Entwickler sehr vertraut sind. HLSL ist in DirectX 9 integriert. Für OpenGL gibt es ebenfalls eine ‚Higher Level Shading Language', die sich GL2 nennt. Die Integration dieser HLSL vereinfacht das Programmieren der Vertex- und Pixel Shader für die Software-Entwickler erheblich, so dass neueste Grafikeffekte von den Entwicklern früher genutzt werden können. Zusätzlich bietet Ati den Entwicklern mit unserer RenderMonkey Software ein umfassendes Design-Tool, welches die Integration von neuesten Shader-Effekten erheblich vereinfacht. Diese RenderMonkey Applikation steht jedem Entwickler auf unserer Webseite (www.ati.com) im Bereich Developer zum freien Download zur Verfügung."

Das komplette Interview mit vielen anderen interessanten Antworten finden Sie auf www.pcgames.de.

Gesteuerter Lüfter

Mit dem Volcano 11 hat Thermaltake einen Prozessorlüfter im Angebot, dessen Geschwindigkeit sich über einen Drehregler an einem Slot-Blech steuern lässt. Die Drehzahl kann von 1.300 bis maximal 4.800 Umdrehungen pro Sekunden eingestellt werden. Für eine automatische Windzufuhr liegt dem Volcano 11 ein Temperatursensor bei. Geeignet ist er für AMD Athlon XP bis 3400+. Der Volcano 11 kostet 44 Euro.
Info: www.alternate.de

Elsa im März auf der CeBIT

Im letzten Jahr wurde die CeBIT-Präsenz der damals insolvenzbedrohten Elsa AG zur Zitterpartie. In diesem Jahr soll das aber alles anders werden: Die Elsa-AG-Nachfolgefirma Neue Elsa GmbH will in diesem Jahr neben Produktneuheiten aus dem LAN-Bereich auch „Weiterentwicklungen vorstellen, die die nächsthöhere Technologiestufe und das derzeit Machbare zeigen". Damit meint man wohl die nächsten Ati-Grafikchips.
Info: www.elsa.de

Grafikkarte zu gewinnen

Mit PC Games und den Multimedia-Profis von Innovision (www.inno3d.de) können Sie in diesem Monat eine High-End-Grafikkarte im Wert von 199 Euro gewinnen. Die Platine setzt auf den Geforce4 Ti4800SE-Chip von Nvidia. Die Karte unterstützt AGP8X-Mainboards und besitzt neben dem regulären Monitoranschluss auch einen DVI-Ausgang, an dem sich per Adapter auch ein zweiter Monitor anschließen lässt. Der Grafikchip selbst rechnet mit 275 MHz Chiptakt, während der DDR-SDRAM-Speicher mit effektiv 550 MHz angesprochen wird. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.03.2003 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Inno3D, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Welche DirectX-9-Grafikkarte würden Sie kaufen??

- ☐ Radeon 9500
- ☐ Radeon 9500 Pro
- ☐ Radeon 9700
- ☐ Radeon 9700 Pro
- ☐ Geforce FX 5800 Ultra

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Inno3D und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20.03.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Schöne neue Welt

So bringen Sie Ihren Spiele-PC ins Schwitzen: **3DMark 03 ist das erste 3D-Testprogramm für die neuen DirectX-9-Grafikkarten!** Was es kann? Wir haben es getestet!

Was ist der 3DMark?

Der 3DMark 03 ist die neueste Version eines kostenlosen Testprogramms für Spiele-PCs. Anhand einiger spieleähnlicher 3D-Szenen bewertet es die 3D-Leistung Ihres Rechners und drückt diese durch einen Wert aus. Je höher dieser Wert, umso besser ist auch die Spiele-Performance. Das Programm selbst ist mit 180 MByte kein Leichtgewicht.

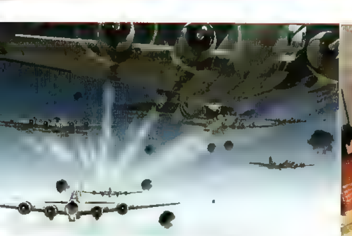


Den Download können Sie sich aber auch sparen. Auf der PC Games DVD-ROM finden Sie Futuremarks 3DMark 03 in der Freeware-Version.

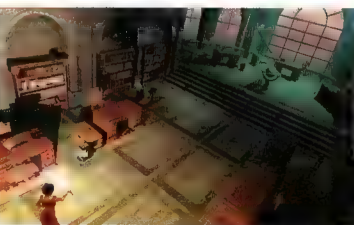
Die Firma MadOnion (engl.: „verrückte Zwiebel") verbinden viele Spieler mit der finnischen Softwareschmiede, die seit Jahren die 3D-Testprogrammserie 3DMark programmiert. Mitte Dezember hat sich MadOnion in Futuremark umbenannt – das klingt gleich etwas seriöser. An der Geschäftsidee hat sich aber nicht viel geändert, denn schon rund zwei Monate später veröffentlichten die fleißigen Nordländer die neueste Version ihres 3D-Testers, den 3DMark 03. Auch er misst die Spiele-Leistung eines PCs anhand kurzer, aber aufwendiger 3D-Sequenzen und beschert uns durch den Einsatz von High-End-Grafik fast kinoreife 3D-Grafik. Durch die Einführung der neuen Multimedia-Schnittstelle DirectX 9 und der dazu passenden Grafikkarten haben Programmierer nun wesentlich mehr Spielraum, noch realistischere 3D-Umgebungen für ihre Spiele zu verwenden. In der Vergangenheit folgte die Veröffentlichung eines neuen 3DMark immer stets nach der Verfügbarkeit einer neuen DirectX-Version – beim 3DMark 2000 war es DirectX 7, für den 3DMark 2001 DirectX 8 und für dessen Special Edition DirectX 8.1.

Aller guten Dinge sind vier

Die Test-Szenerien des 3DMark 03 sind angelehnt an beliebte 3D-Genres und tragen sogar eigene Namen. Der erste Test „Wings of Fury" zeigt einen Luftkampf zwischen Bombern der Alliierten und deutschen Kampffliegern und läuft auch auf DirectX-7-Grafikkarten. Für „Battle of Proxycon" verlangt das Programm bereits nach einer DX8-Platine, denn die Ego-Shooter-Simulation brilliert durch sehr detaillierte 3D-Optik schon fast so sehr wie die ersten **Doom** 3-Screenshots. Das schlägt sich natürlich auch in der Performance nieder. Ein Pentium 4 mit 2.500 MHz, 512 MByte DDR-Speicher und einer Radeon 9700 Pro geht hier bereits ordentlich in die Knie und liefert lediglich 10 bis 15 Bilder. Um lästiges Nachladen wäh-



DEMO-MODUS Im Demo-Modus verfolgen Sie eine turbulente Luftschlacht des Zweiten Weltkrieges.



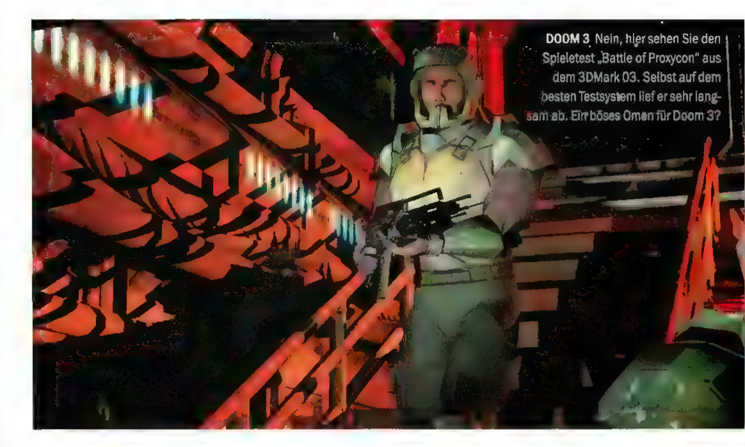
ÜBERWÄLTIGEND Der Test „Troll's Lair" zeigt Ihnen eine hübsche Animation, die aus einem zukünftigen 3D-Rollenspiel stammen könnte.

rend des Tests zu vermeiden, sollte Ihre Grafikkarte mit 128 MByte Speicher ausgestattet sein. Der dritte Spieletest, „Troll's Lair", erinnert an ein 3D-Rollenspiel und setzt dabei auf Tiefenunschärfe und Überbeleuchtung sowie dynamische Schatten, um die Fackelbeleuchtung glaubhaft darzustellen. Auch für diese 3D-Szene ist eine DirectX-8-Grafikkarte vonnöten. Der vierte Test namens „Mother Nature" startet nur mit DirectX-9-Grafikkarten (Radeon 9500/9500 Pro/9700/9700 Pro und Geforce FX). Hier werden die neuen Versionen der Pixel Shader und Vertex Shader gnadenlos ausgereizt. Für die Animation der Blätter setzt man zum Beispiel die neue Sinus-/Cosinus-Funktion ein, die besonders gut für natürliche Umgebungen geeignet ist. Die Grasbewegungen könnte man übrigens auch auf DirectX-7-Grafikkarten ablaufen lassen, denn dafür verwenden die Finnen lediglich den Vertex Shader der Versionsnummer 1.1. Während für die Wasseroberfläche der Pixel Shader 2.0 (DirectX 9) eingespannt wird, nutzen die Finnen die erweiterte Farbskala von DirectX 9, um den Himmel und die Sonne korrekt darzustellen. In diesem Test erscheinen pro Sekunde rund 780.000 Polygone auf dem Bildschirm.

Kein Vergleich zum alten 3DMark

Während beim 3DMark 2001 SE Testergebnisse von rund 13.000 3DMarks bei aktuellen High-End-PCs keine Seltenheit waren, erreicht unser Testrechner bei der neuen Version nur knapp 1.300 Punkte. Die Werte sind also nicht zu vergleichen. DirectX 9 wird wie bereits erwähnt im 3DMark nur bedingt verwendet. Dabei übernimmt die Spiele-Schnittstelle nicht nur die Verbindung von Software und Hardware, sondern kümmert sich beispielsweise auch um die Ein- und Ausgabesteuerung und den Windows-Multimedia-Teil und bietet Grafik- und Sound-Schnittstellen. Für Spieler sind die Grafikeigenschaften von Direct3D aber am interessantesten, da sie früher oder später zu optisch immer attraktiveren Spielen führen. Microsofts DirectX 9 wurde im Vergleich zur Version 8.1 stark erweitert und aufgebessert, vor allem die grafikrelevanten Funktionen. Das Hardware-Herz der programmierbaren 3D-Effekte besteht aus zwei programmierbaren Einheiten: dem Pixel Shader und dem Vertex Shader. Die beiden Prozessor-Einheiten im Grafikchip verstehen sich allerdings nur auf Maschinensprache. Einfache 3D-Effekte lassen sich noch schnell und halbwegs übersichtlich programmieren. Sobald aber aufwendigere Effekte für eine realistisch aussehende 3D-Umgebung benötigt werden, wird es kompliziert. Für DirectX 9 hat sich Microsoft diesbezüglich etwas einfallen lassen. Dank der so genannten „High Level Shader Language" (HLSL) können eine Menge Effekte in einem Rutsch programmiert werden – und das ganz ohne umständliche Maschinensprache. Die HLSL übersetzt nämlich die Anweisungen des Programmierers später in die Maschinensprache – so sparen Entwickler viel Zeit.

Bleibt die Frage: Sollen Sie DirectX 9 nun installieren oder nicht? Die neue Version ist Pflicht-Software für alle Besitzer einer Radeon 9500, 9500 Pro, 9700, 9700 Pro und einer Geforce FX. Nur mit diesen Grafikkarten können Sie auch die ganze Pracht des 3DMark 03 erleben. Für Besitzer älterer Platinen gilt: Solange ein Spiel nicht nach DirectX 9 verlangt, sollten Sie einfach bei der aktuellen Version bleiben. Bis es so weit ist, sind Sie mit dem stabilen und ausgereiften DirectX 8.2 bestens versorgt. BERND HOLTMANN



DOOM 3 Nein, hier sehen Sie den Spieletest „Battle of Proxycon" aus dem 3DMark 03. Selbst auf dem besten Testsystem lief er sehr langsam ab. Ein böses Omen für Doom 3?

„Der 3DMark 03 ist **kein Testprogramm für DirectX-7-Grafikkarten!"**

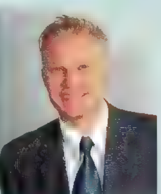
Mit dem 3DMark 03 erschien am 12. Februar der neueste Meilenstein der 3D-Belastungstests. Wir konnten den Kollegen von Futuremark schon vorab einige Fragen zu ihrem neuen Programm stellen.

PC Games: Was empfehlen Sie als Mindest-PC-Konfiguration (Prozessorleistung, Grafikkarte, Speicher, etc.) für den 3DMark 03?

Sarkkinen: „1.000 MHz, 256 MByte Speicher, eine DirecX-9-Grafikkarte mit wenigstens 32 Megabyte Speicher, ein Gigabyte freien Festplattenspeicher und den Internet Explorer 6."

PC Games: Für den 3DMark 2001 haben Sie die Max-FX-Engine aus dem bekannten Ego-Shooter eingesetzt. Inwiefern konnten Sie beim 3DMark 03 darauf aufbauen?

Sarkkinen: „Durch die neuen Vertex- und Pixel Shader konnten wir den Benchmark optimal auf die DirectX-9-3D-Plattform zuschneiden. So sind wir komplett unabhängig von einzelnen Technologien, die in einer so genannten 3D-Engine eingebaut wurden. Um uns die Arbeit aber etwas zu erleichtern, haben wir ein paar einfache Tricks angewendet, um Teile des alten 3DMarks übernehmen zu können."



TERO SARKKINEN, Executive Vice President of Sales and Marketing von Futuremark, stand uns Rede und Antwort.

PC Games: Der 3DMark 03 besitzt einen Sound-Test. Was testet er genau?

Sarkkinen: „Als wir mit Spiele-Entwicklern sprachen, wurde es offensichtlich, dass 3D-Sound bei zukünftigen Spielen ein wichtiger Trend ist. Dies und die Tatsache, dass 3D-Sound die PC-Leistung stark einschränkt, hat uns auf die Idee gebracht, den ersten 3D-Soundbenchmark zu programmieren. Wir hoffen, das zeigt Spielern nicht nur, welche Grafikkarte, sondern welche Soundkarte für ihr System am besten ist. Der vorige 3DMark bestand ja lediglich aus Grafikkartentests."

PC Games: In welchem Ausmaß unterscheidet sich die kostenlose Version des 3DMark 03 von der kostenpflichtigen Pro-Version?

Sarkkinen: „Wie jede Firma müssen wir unsere Rechnungen bezahlen und bieten aus diesem Grund zwei Versionen an. In der Freeware-Variante haben Sie keinen Einfluss auf die Auflösung, Farbtiefe, die Auswahl der 3D-Tests oder Ähnliches – in der Pro-Version schon. Außerdem besitzt sie ein neues Feature namens „Frame Based Rendering", bei dem Sie die 3D-Grafik auf verschiedenen Systemen leichter vergleichen können. Pro-Benutzer haben außerdem einen kompletten Zugriff auf die neue Online-Datenbank."

PC Games: Wie teuer wird der 3DMark 03 eigentlich? Wird es in Deutschland einen Vertrieb geben?

Sarkkinen: „Der Download der Pro-Version kostet 40 US-Dollar. Wir haben damit den Preis niedrig, um die Leute zum Kauf zu bewegen. Zurzeit stehen wir in Verhandlungen mit einigen deutschen Vertriebsfirmen und wir hoffen, dass der 3DMark bald in den Ladenregalen steht. Konkrete Entscheidungen darüber werden erst noch getroffen."



Ati auf dem Vormarsch

Während sich vage Gerüchte um einen Geforce-FX-Stopp breit machen, kommen immer neue Radeon- und Geforce4- Grafikkarten auf den Markt. **Wir wissen, welche ihr Geld wert sind und welche nicht.**

Zu früh gefreut: Wer dachte, in diesem Monat bereits Tests weiterer Geforce-FX-5800-Ultra-Karten lesen zu können, wird nun mindestens so enttäuscht sein wie wir. Nvidia hat es offensichtlich erst Mitte Februar geschafft, die begehrten Grafikchips an Platinenhersteller wie Asus, Gainward, MSI oder Sparkle auszuliefern. Das heißt konkret: Ausführliche Tests finden Sie daher erst in der nächsten PC Games. Stattdessen haben uns die Kartenfabrikanten gleich mit vier Radeon 9500 Pro, zwei Radeon 9500 und vier Geforce4-Ti-4800-8X-Grafikkarten bedacht, die wir auf 3D-Verträglichkeit und Leistung getestet haben.

Die Radeon-9500-Karten

Die günstigste Radeon 9500 heißt Connect 3D Radeon 9500 und kommt von Connect 3D. Bei einem Preis von 179 Euro muss man bei der Ausstattung natürlich Kompromisse machen. Neben Platine und Treiber-CD, einem Composite-/S-VHS-Kabel und einem Adapter liegt nur noch ein DVI-VGA-Adapter im Karton. Hier liefen die Übertaktungsversuche ganz akzeptabel, denn die 64 MByte Grafikspeicher ließen sich auf immerhin 620 MHz übertakten. Den Chip selbst konnten wir immerhin mit 368 MHz betreiben. Der Lüfter ist sehr leise und liefert trotzdem genügend Kühlleistung, so dass die Karte nicht wärmer als 41,7 Grad wurde. Die Karte im Ati-Referenzdesign ist nichts Besonderes, aber für sehr geräuschempfindliche Spieler geeignet. Wie bei der 9500 Pro vertraut HIS auch bei der Excalibur Radeon 9500 auf das Referenzdesign. Bis auf das alte Rennspiel **Ballistics** aus dem Jahr 2001 ist der Lieferumfang identisch. Unter den 9500-Kandidaten erreichte die Excalibur mit 368/640 MHz das beste Übertaktungsergebnis. Mit einer Temperatur von 41,7 °C bleibt die Grafikkarte vergleichsweise kühl. Dafür ist der Lüfter allerdings etwas lauter als bei der Konkurrenz. Preis und Ausstattung sind mit den bisher getesteten 9500-Platinen nahezu identisch.

Die Geforce4-Kandidaten

Hinter der Bezeichnung G4Ti 4800SE-VTD8X verbirgt sich MSIs Geforce4 Ti-4400-Karte mit AGP8X-Unterstützung. Selbst die Taktraten von 275/550 MHz für Grafikchip und Speicher wurden nicht geändert. Im Übertaktungstest erreichten wir immerhin ein respektables Ergebnis von 290/630 MHz. Die Karte besitzt einen Video-Eingang, den Sie dank der beigelegten S-VHS-/Composite-Verteilerbox verwenden können. Der leistungsstarke Kühlapparat hat seine Nachteile, denn er ist wirklich laut. Spieler werden sich über das Softwarepaket freuen, denn neben drei Spielen bietet es noch brauchbare Anwendungsprogramme, zum Beispiel einen Software-DVD-Player. Zu beanstanden ist die 2D-Bildqualität in 1.280x1.024: Hier sind andere Karten etwas besser. Sie sollten Ihr Geld eher in eine der Ti-4200-8X-Karten investieren, wie beispielsweise die MSI G4TI4200-TD8X. Mit ihr bietet MSI als einer von wenigen Herstellern auch eine 64-MB-Version mit Geforce4-Ti-4200-8X an. Dadurch sinkt natürlich auch der Preis: Die G4TI4200-TD8X kostet unter 200 Euro, bietet hierfür aber trotzdem eine gute Ausstattung. Die Platinenkühlung besteht neben aufwendigen Kühlplatten auf Vorder- und Rückseite und einem Lüfter auch aus Kupferkühlrippen. Das beigelegte Softwarepaket setzt sich aus dem Top-Rollenspiel **Morrowind**, dem Taktik-Shooter **Ghost Recon** und dem Jump & Run **Duke Nukem: Manhattan Project** sowie dem Software-DVD-Player WinDVD 5, diversen Tools, Kabeln und einem eigenen Diagnosechip zur Überwachung von Temperatur und Spannung der G4TI4200-TD8X zusammen. Damit punktet die Platine eindeutig im Ausstattungsbereich. Leider war auch bei der G4TI4200-TD8X der Lüfter verhältnismäßig laut, lieferte aber genug Leistung, um die Platine auf Ti-4400-Niveau zu übertakten. Wegen der 64 MByte Grafikspeicher brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen – die reichen für alle aktuellen Spiele noch vollkommen aus.

Der dritte Geforce4-Testkandidat nennt sich Ultra/750-8X XP Golden Sample und stammt von Gainward. Zusätzlich zur Grafikkarte selbst bekommen Sie nicht nur eine Firewire-Karte, sondern auch eine 3D-Brille sowie die DVD-Software WinDVD 4 und die Video-Software WinProducer. Der Preis für dieses Paket liegt mit 329 Euro sehr hoch. Dafür stimmt aber auch die 3D-Leistung. So konnten wir die Platine von 290/620 MHz (Chip/Speicher) immerhin auf 300/640 MHz übertak-

Hilfe, ich blick **nicht mehr durch**

Verwirrt von den vielen Grafikkarten-Namen und Grafikchips? Wir erklären Ihnen, welche gerade aktuell sind und welche nicht.

Ati fertigt Radeon-Grafikchips. Innerhalb der Radeon Chipfamilie sind die Grenzen klar gesteckt. Die langsamsten Platinen mit DirectX-9-Unterstützung setzen auf den Chip Radeon 9500 und kosten mit 64 MB RAM rund 200 Euro. Die Karten mit dem schnelleren Radeon 9500 Pro und 128 MB liegen bei 250 Euro. Nur wenige Hersteller sind deutlich billiger oder teurer. Der Ati-Konkurrent Nvidia baut die Geforce-Grafikchips. Die beliebten Geforce4-Ti-4200-Karten sind fast vollständig vom Markt verschwunden; die Nachfolger Ti-4200-8X oder Ti-4800 SE sind dagegen noch recht teuer und hinken Atis Radeon 9500 Pro technisch und in ihrer 3D-Performance hinterher. Da jetzt die Radeon-9500-Karten in den Handel kommen, sollten die Preise der Ti-4200-8X-Karten aber weiter sinken.



RUCKELPARTIE Wenn Sie C&C Generals mit allen Grafikdetails auf hohen Auflösungen spielen wollen, sind 2.000 MHz und eine DirectX-9-Grafikkarte Pflicht.

Radeon 9500: **Übertakterschutz**

Ati verhindert trickreich, aus dem günstigen Radeon 9500 Pro noch mehr Performance herauszukitzeln. Wie machen die das? PC Games hat's herausgefunden.

Übertakter werden eine böse Überraschung erleben, wenn sie versuchen, eine 9500-Pro-Karte zu übertakten. Unter Einsatz von Übertaktungs-Tools des Herstellers blieb bei unseren Testkarten der Schieberegler wirkungslos, die Karten wurden trotz angezeigtem MHz-Plus nicht schneller. Verwendete man Powerstrip, lief der 3DMark 2001 zwar in gewissem Rahmen noch ohne Pixelfehler, UT 2003 zeigte aber schon nach fünf MHz mehr massive Bildstörungen. Die ärgerliche Wahrheit: Auf allen 9500-Pro-Karten ist ein Übertaktungsschutz vorhanden, der nur durch das Aufspielen eines speziellen BIOS aufgehoben wird.

ten. Auch hier ist der Lüfter wieder recht laut, trübt aber den ansonsten guten Eindruck kaum.

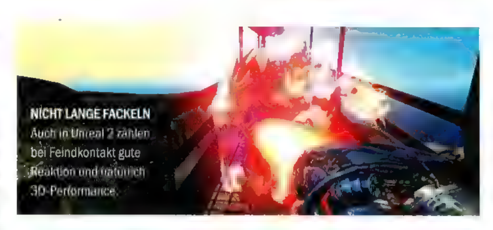
Der Testsieger: Radeon 9500 Pro

Ganz in Blau präsentiert sich der Testsieger, die 3D Prophet 9500 Pro von Hercules. Selbst die Speicherbausteine wurden mit Kühlkörpern bedeckt. Wegen des hochwertigeren Speichers hat man den Stromanschluss auf die Rückseite gelötet. In **Unreal Tournament 2003** arbeitete die Karte fast drei Prozent schneller als die Konkurrenz. Einziger Negativpunkt: Der Lüfter ist nicht zu überhören. Neben Power DVD XP 4.0 gehört noch das Overclocking-Tool 3D Tweaker zum Paket; durch den vorhandenen Übertaktungsschutz ist es allerdings nutzlos. Durchdachtes Design, aber mit 289 Euro die teuerste Grafikkarte mit Radeon 9500 Pro!

Auch Gigabyte versorgte uns rechtzeitig mit einer 9500 Pro. Die Maya II 9500 Pro besitzt 128 MByte DDR-SDRAM und setzt bis auf den Kühler komplett auf die Design-Vorgabe von Ati. Der neue Lüfter macht optisch einiges her, aber auch ordentlich Krach. Das ist gleich doppelt schlimm, denn dank des eingebauten Übertaktungsschutzes des 9500 Pro könnte der Lüfter auch langsamer laufen. Ein Lichtblick beim Softwarebundle ist PowerDVD XP 4, die enthaltenen Spiele sind aber recht altbacken. Eine akzeptable, aber keine wirklich gute Vorstellung von Gigabyte.

Auf dem Prüfstand: die Radeon-Reste

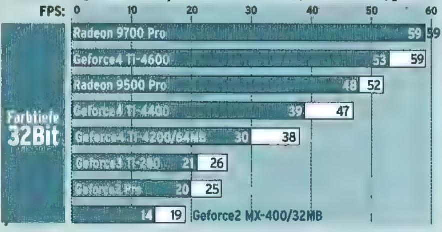
Die Excalibur Radeon 9500 Pro von Enmic/HIS ist wieder eine rote Ati-Referenzkarte mit 128 MByte und guter Ausstattung. Neben den üblichen Kabeln für den TV-Ausgang und einem DVI-VGA-Adapter liegt noch das Spiel **Duke Nukem: Manhattan Project**, die DVD-Software PowerDVD XP 4.0 und das Videobearbeitungs-Programm Power Director 2.5 VE im Karton. Mit



NICHT LANGE FACKELN
Auch in Unreal 2 zählen bei Feindkontakt gute Reaktion und natürlich 3D-Performance.

3D-Performance **mit Unreal 2**

Seit Monaten das gleiche Bild in allen Benchmarks. Auch in **Unreal 2** führt Atis Radeon 9700 Pro das Testfeld aller aktuellen Grafikchips an.



Ein klares Urteil - auch hier ist Ati wieder an der Spitze. Die Radeon 9500 Pro liegt etwas hinter der Geforce4 Ti-4600, schlägt die Ti-4400 und die Ti-4200 aber eindeutig. Die Ti-4200 muss bei vollen Details schon stark schwitzen, während Geforce3- und Geforce2-Karten den Vergleich verlieren.

Einstellungen: P4 3 06 MHz WinXP, Intel 850E-Motherboard von Dell, 512 MB RD-RAM, Ati: Catalyst 3.0, Nvidia: Detonator 41.09, volle Details

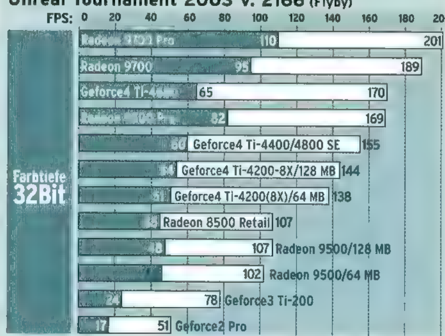
Legende: 1024x768 | 800x600

Aktuelle Grafikkarten im Vergleichstest

Grafikkarte:	3D Prophet 9500 Pro	Atlantis 9500 Pro	Excalibur 9500 Pro	Maya II 9500 Pro	Ultra/750-8X XP GS
	PC Games Award Testsieger 04/2003				
Hersteller:	Guillemot/Hercules	Sapphire	Enmic/HIS	Gigabyte	Ga nward
Info-Telefon/Preis:	09123-96580 / ca. € 289,-	- / ca. € 239,-	01805-606065 / ca. € 259,-	040-2533040 / ca. € 259,-	089-898990 / ca. € 329,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9500 Pro / 275 MHz	Radeon 9500 Pro / 275 MHz	Radeon 9500 Pro / 275 MHz	Radeon 9500 Pro / 275 MHz	Geforce4 Ti-4200-8X / 250 MHz
Speicher:	540 MHz / 128 Bit / 3,0 ns	540 MHz / 128 Bit / 3,6 ns	540 MHz / 128 Bit / 3,6 ns	540 MHz / 128 Bit / 3,6 ns	513 MHz / 128 Bit / 3,3 ns
Speichermenge und Art:	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I
PS/VS:	PS 2.0; VS 2.0	PS 2.0; VS 2.0	PS 2.0; VS 2.0;	VS 2.0; PS 2.0	VS 1.1, PS 1.3
Software:	Power DVD XP 4.0, 3D Tweaker	Power DVD XP 4.0, Medieval, Tony Hawk 3, Redline	Power DVD XP 4.0, Power Dir. 2.5, Duke Nukem MP	U. a. Serious Sam, Power DVD XP 4.0, V-Tuner	Win DVD 4, Win/- Rip, Serious Sam, Expertool
Sonstige Ausstattung:	Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	U. a. Firewire-Karte, 3D-Brille, DVI-VGA, Spritkabel
Übertaktbar:	Integrierter Übertaktungsschutz	Integrierter Übertaktungsschutz	Integrierter Übertaktungsschutz	Integrierter Übertaktungsschutz	Chip: 300 MHz/Speicher: 640 MHz
Ausstattung:	2,1	2,1	2,2	2 3	2,0
Eigenschaften:	1,3	1,3	1,4	1,3	1,9
Leistung:	1,6	1,7	1 6	1,7	1 5
Preis-Leistung:	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Wertung	**1,6**	**1,7**	**1,7**	**1,7**	**1,7**
Kommentar:	**Gute 3D-Performance ohne Overclocking**	**Günstige 9500 Pro mit guter 3D-Leistung**	**Ordentliche Ausstattung und überzeugende Performance**	**Mit leiserem Lüfter wäre die Wertung besser**	**Hoher garantierter Takt, sehr gute Ausstattung, leider etwas teuer**

Der große **Leistungstest**

Nvidias Geforce FX 5800 Ultra würde sich wahrscheinlich über der 9700 Pro platzieren, lässt aber leider immer noch auf sich warten.



Der Detonator 42.01 verbessert die Grundgeschwindigkeit der Geforce4-Ti-Reihe messbar. Trotzdem sind die DirectX-9-Platinen mit Radeon-9500-Pro-Chip im Qualitätsmodus eindeutig an der Spitze.

Einstellungen: Athlon XP 2600+ C, Asus A7N8X Del., 512 MB DDR-RAM, WinXP SP1, Detonator 42.01, Ati 6255, Quality Mode: 2X FSAA + 4:1/2:1 AF (4:1: G3/4 Ti, 9500, 9700; 2:1 G2 Pro), 2X FSAA Quality (9000 Pro)

Legende: 1.024x768 (32Bit)

einem Preis von 259 Euro katapultiert sich die Excalibur allerdings in den Bereich der teuersten Radeon-9500-Pro-Karten. Abgesehen von der eingebauten Übertaktungs-Sperre macht die Excalibur einen guten Eindruck – und auch ihr Lüfter ist nicht zu laut.

Die Atlantis 9500 Pro von Sapphire kommt ebenfalls im Referenzdesign mit 128 MByte Grafikspeicher. Der eigens angebrachte Kühler, der per Wärmeleitpaste auf dem Chip aufliegt, hat eine gerade noch akzeptable Lautstärke. Der uns vorliegenden Verkaufs-Variante sind mit **Tony Hawk's Pro Skater 3** und dem Strategiespiel **Medieval** zwei Spiele beigepackt, die Karte wird aber auch ohne dieses Bundle verkauft. Bei unserem Testmuster war außerdem Redline an Bord, das Sapphire-eigene Übertaktungs-Tool. Allerdings erlebten wir bei der Atlantis das gleiche Phänomen wie bei allen Pro-Karten: Die Karte ließ sich übertakten, zeigte in **Unreal Tournament 2003** aber Darstellungsfehler.

Gute 3D-Leistung für gutes Geld

Überraschend gut gefiel uns die Medusa GF4 Ti-4680 Turbo von Albatron. Statt des Standard-Speichertaktes von 513 MHz taktet Albatron den Speicher der Geforce4 Ti-4200-8X auf 550 MHz! Gekühlt wird der übertaktete Chip durch einen leistungsstarken Hybrid- und Speicher-Kühler – dennoch wird die Karte mit über 40 Grad noch recht warm. Die Lüfterleistung schlägt sich auch in der Lautstärke der Karte nieder, denn die liegt gerade noch an der akustischen Schmerzgrenze. Der Karte wurde lediglich ein etwas betagtes Software-Bundle sowie Videokabel beigelegt. Die Übertaktungsergebnisse (310/650 MHz) lassen die Karte zwar gut aussehen, im Leistungsvergleich mit einer Radeon-9500-Pro muss die Albatron aber passen.

Das PC-Games-Fazit

Die Spezialdesigns der Geforce4-Grafikkarten und die aktuellen Detonator-Treiber machen die Karten zwar prinzipiell interessant, dennoch haben immer noch die 9500-Pro-Karten die Nase vorn. Vor allem die Leistungen bei eingeschalteter Kantenglättung und anisotropem Filter sind bei den Radeon-Karten ab 9500 Pro aufwärts sehr überzeugend – im Gegensatz zu den Geforce4-Ti-Platinen. Die Ati-Chips haben eben mehr Leistungsreserven. Erst die seit Ende Februar erhältlichen Geforce-FX-Karten könnten das Blatt zugunsten von Nvidia wenden. Die beste 3D-Leistung für wenig Geld bekommen Sie bei den Radeon-9500-Pro-Karten, etwas günstiger werden die kommenden DirectX-8-Modelle mit Radeon 9100. Von Grafikkarten mit Radeon-9500-Chip sollten Sie die Finger lassen, denn deren 3D-Leistung ist im Vergleich zur Pro einfach zu schlecht. BERND HOLTMANN

Aktuelle Grafikkarten im Vergleichstest

Grafikkarte:	Medusa Ti-4680 Turbo	G4Ti4800SE-VTD8X	G4TI4200-TD8X	Excalibur Radeon 9500	Radeon 9500
	PC Games Award PREISTIPP 04/2003				
Hersteller:	Albatron	MSI	MSI	Enmic/HIS	Connect 3D
Info-Telefon/Preis:	02271-763300 / ca. € 230,-	069-408930 / ca. € 289,-	069-408930 / ca. € 195,-	01805-606065 / ca. € 199,-	05932-50450 / ca. € 179.-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4200-8X / 250 MHz	Geforce4 Ti-4200-8X / 275 MHz	Geforce4 Ti-4200-8X / 250 MHz	Radeon 9500 / 275 MHz	Radeon 9500 / 275 MHz
Speicher:	550 MHz / 128 Bit / 3,3 ns	553 MHz / 128 Bit / 3,6 ns	513 MHz / 128 Bit / 3,6 ns	540 MHz / 128 Bit / 3,3 ns	540 MHz / 128 Bit / 3,0 ns
Speichermenge und Art:	128 MB DDR SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
PS/VS:	VS 1.1, PS 1.3	VS 1.1, PS 1.3	PS 1.3, VS 1.1	PS 2.0; VS 2.0	PS 2.0; VS 2.0
Software:	Serious Sam 1, Motocross Mania, Win DVD 3	U. a. 3 Spiele (z. B. Morrowind), Win DVD 5.1	U. a. 3 Spiele (z. B. Morrowind), Win DVD 5.1	Power DVD XP 4.0, Power Direc. 2.1 VE, Ballistics	Nicht vorhanden
Sonstige Ausstattung:	S-VHS-/Comp.-Kabel, Adapter	S-Video-Kabel; Video-In-/Out-Box, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel Adapter, DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 310 MHz/Speicher: 650 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 630 MHz	Chip: 280 MHz/Speicher: 570 MHz	Chip: 368 MHz/Speicher: 640 MHz	Chip: 368 MHz/Speicher: 620 MHz
Ausstattung:	2,3	1,8	2,0	2,3	2 7
Eigenschaften:	2,0	1,9	1,8	1,5	1,5
Leistung:	1,6	1,8	1,8	1,9	1 9
Preis-Leistung:	Gut	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
Wertung	**1,8**	**1,8**	**1,8**	**1,9**	**2,0**
Kommentar:	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, hoher Takt möglich	Etwas schwächere 2D-Qualität als die Konkurrenz	Gute Ausstattung, günstige, aber laute Karte	Recht lauter Lüfter, gut zu übertakten	Radeon 9500 für sparsame Spieler



58065 Samsung 19" Samtron 96P 96khz TCO99
Sichtbare Diagonale: 18" | Bildröhrentyp: FST | Auflösung: 1600 x 1200 Pixel | Punktabstand: 0,26 mm | Bildmaske: Lochmaske | Video D-Sub: Ja | Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

189,90



51040 ultron V.90 56K UMO-856 Seriell extern retail (Abb. ähnlich)
57219 ultron V.92 56K UMO-856 PCI intern retail (ohne Abb.)
51113 ultron V92 56K UMO-856 USB extern retail
Interfacetyp: V.24/RS-232 | Faxnorm: V.17 | Faxfunktion/Phone in: Ja | Besonderheiten: Plug&Play; Hayes kompatibel | Herstellergarantie: 24 Monate

51040 **42,90** | 57219 **22,90** | 51113 **42,90**



61013 Shuttle XPC-SN41-G2 462 M-ATX
Komplett aus Aluminium | Einschübe: 1x 5,25"/1x 3,5" | Netzteil: 200 W | 1x PCI; 1x AGP (4*/8*)

369,-



55850 Mustek DV 3000 USB
Digitale Video-/Foto-/PC-Kamera | 2.1 MPixel | CMOS Sensor (3000)/24 bit Farbtiefe | Fest fokussierte Linse | Manuelle Blende (F2.8) | Optischer Sucher

149,-

TOP 10

61672	MSI MS-8348 CD-Writer 48*/16*/48* bulk	61.00
60584	Apacer CompactFlash-Card 512 MB 10 Jahre Herstellergarantie	144.00
60787	EPSON Stylus C82	139.00
60717	Toshiba SDM-1712 DVD-ROM 16*/48* bulk	52.00
60690	IBM 120GB IC35L120AV-V2	137.00
57303	ATX-Miditower Gehäuse Seriell 350W PFC	42.00
60725	ASUS A7N8X/Deluxe/Gold Mainboard 462	153.00
58957	ASUS P4B i845 P4 Mainboard 478 SATX	99.00
60689	MSI MS-8894 GeForce4 Ti4200 8x TD 64MB	158.00
59544	Canon CanoScan D 1250 U2 USB	99.00



58068 Samsung 17" Samtron 76E 70khz TCO99
Sichtbare Diagonale: 16" | Bildröhrentyp: FST | Auflösung: 1280 x 1024 Pixel | Punktabstand: 0.28 mm | Bildmaske: Lochmaske | Video D-Sub: Ja | Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

124,90



51045 ultron UR-440 DSL Cable 4x Switch retail
Internet IP Sharing bei einer 10/100bps Ethernet WAN Verbindung | Bereitstellung von 4x 10/100Mbps Halb-/Voll-Duplex auto-negotiating Ports | Browser-basierte Konfiguration und Management | Schwarzes Metallgehäuse mit Gummifüßen und Aufhängevorrichtung | LED Power/ WAN Link/Act., 10/100/LAN Link/Act., 10/100 | 1x RJ45 für WAN und 4x RJ45 Ports | 3 Jahre Herstellergarantie

89,90



52397 ultron Gamepad Black-Fire USB
Force Feedback
Multi Tab Vibrationsfunktion
Frei programmierbare Tasten



18,90

PLANTRONICS
World Leader in Communications Headsets

59652 Headset Plantronics audio90 Hifi
Frequenzbereich: 20 Hz - 20000 Hz
Impedanz: 28 Ohm
Mikrofon Frequenzreaktion 100 Hz - 8000 Hz,
Stereowiedergabe mit vollem Klangspektrum und voluminösem Bass;
Noise Cancelling-Mikrofon,
QuickAdjust – teleskopischer, schwenkbarer Mikrofonarm,
Lautstärkeregelung,
Stummschaltung

43,-

SAMTRON



59310 Samsung 15.0" LCD Samtron 51S TCO99
Auflösung: 1024 x 768 Pixel
Punktabstand: 0.29 mm
Bildaufbauzeit: 25 ms
Kontrastverhältnis: 330:1
Helligkeit: 250 cd/qm
Betrachtungswinkel H/V: 140°/120°
Video D-Sub: Ja
Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

284,90



RICOH®

59953 RICOH MP5125 ADP DVD-Writer+RW/+R intern Kit
Puffer: 2048 KB
Lesen (CD-R/CD-RW/DVD): 32*/12*/8*
Schreiben (CD-R/CD-RW/DVD): 12*/10*/2.4*
MTBF: 100000 Stunden

311,-

Der Computerhardware-Versand



www.FortKnox.de
COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

BESTELLTELEFON: **0800-3678566** · BESTELLFAX: **0800-3678329**
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr · 24 Stunden täglich
E-MAIL: **info@fortknox.de**

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen nur € 4,90). Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 17.02.2003



Keine gute Basis?

Während alle Welt auf AMDs Athlon 64 wartet, kommt der neue Athlon XP 3000+ in den Handel. Wir wollten wissen, ob sich die Anschaffung lohnt.

Hoffnung und hohe Erwartungen setzen viele Spieler in die nächste Generation von AMD-Prozessoren. Aber bis die in den Läden steht, vergehen noch ein paar Monate. Nach weiteren Verschiebungen soll der Athlon 64 (Codename: „Clawhammer") erst im September 2003 erscheinen. Und was passiert bis dahin? Gilt Intels Pentium 4 mit 3.060 MHz bis dahin als schnellster Desktop-Prozessor? Mit einem neuen Chipkern (Codename: „Barton") will man die große Leistungskluft überwinden und Gewinne einfahren. Wir konnten den Neuling zu einer Testfahrt in einem Nforce-2-Mainboard überreden – und haben ihn dabei gleich gegen Intels Drei-Gigahertz-Monster antreten lassen. Neben der Recheneinheit befinden sich im Chipkern eines jeden Hauptprozessors auch kleine Speicherzellen, die häufig verwendete Daten zwischenspeichern. Diese Speicher sind in zwei Bereiche unterteilt und hintereinander geschaltet. Dem Barton spendiert AMD nun statt der üblichen 256 kByte gleich das Doppelte an Speicher und integriert das halbe Megabyte gleich im Prozessor. Ihm zur Seite steht der vorgeschaltete Level-1-Speicher, der aus 128 kByte besteht. Zusammen sind das 640 kByte Speicher – eine ganze Menge, wenn man bedenkt, dass zu MS-DOS-Zeiten diese Menge für das Betriebssystem und Spiele ausreichen musste.

Ein verwirrender Name

Mit dem neuen Chipkern hat AMD auch die Namensgebung erneut angepasst. Der Prozessorriese benennt seine Athlon-XP-Chips nicht nach ihrer MHz-Zahl, sondern nach dem so genannten Quantispeed-Rating-System, das die Taktfrequenz angibt, die ein „alter" Athlon mit Thunderbird-Kern besitzen müsste, um die gleiche Performance zu erreichen. Mit dem Athlon XP 3000+ hat AMD die Regelmäßigkeit in der Namensgebung wieder einmal geändert. Durch die zusätzlichen 256 kByte internen Speicher wird aus dem Prozessor mit 2.167 MHz (Athlon XP 2700+) ein Athlon XP 3000+. Im Transistorbereich kann AMD mit Intel locker mithalten: In einem Barton-Chip werden immerhin 54,3 Millionen Transistoren verbaut, während Intel die Transistorzahl seines Drei-Gigahertz-P4 mit 55 Millionen angibt. Ob die 256 kByte AMD wieder an Intel vorbeiziehen lassen?

Auf die Plätze, fertig, los!

Um den Athlon XP 3000+ auch mit Intels Pentium 4 3.060 vergleichen zu können, haben wir für alle Spieletests eine Radeon 9700 Pro und 512 MByte DDR-SDRAM eingesetzt, um diese Komponenten als Systembremsen auszuschließen. Als Betriebssystem verwendeten wir Windows XP Professional mit Service Pack 1 und den aktuellsten

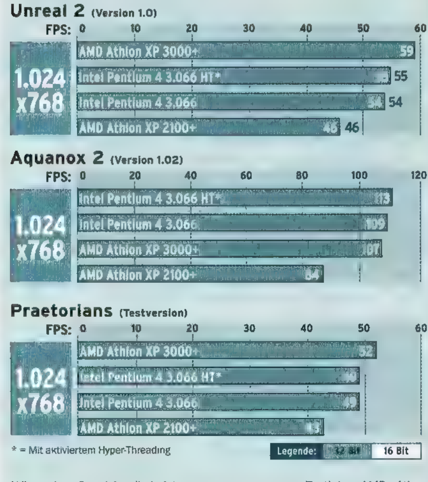
Alle bisherigen Athlon-Prozessoren im Technik-Vergleich

Bei der Vielzahl an unterschiedlichen Athlon-Prozessoren blickt kaum ein Spieler mehr durch. Wir lichten das Dickicht aus Prozessornamen, Codenamen und technischen Details.

Prozessormodell	Athlon XP 1500+ bis 2100+	Athlon XP 1700+ bis 2200+	Athlon XP 2400+ bis 2600+	Athlon XP 2600+ bis 2800+	Athlon XP 2500+, 2800+ und 3000+
Codename	Palomino	Thoroughbred A	Thoroughbred B	Thoroughbred B	Barton
Herstellungs-Prozess	180	130	130	130	130
Frontside-Bustakt	266 (133 MHz DDR)	266 (133 MHz DDR)	266 (133 MHz DDR)	333 (166 MHz DDR)	333 (166 MHz DDR)
Größe des L2-Cache	256 KByte	256 KByte	256 KByte	256 KByte	512 KByte

AMD auf **die Finger geschaut**

Wie stark ist der Athlon XP 3000+ wirklich? Wir haben ihn gegen AMDs hauseigenen Chip-Kollegen und Intels schnellsten Pentium 4 antreten lassen.



| Hier sehen Sie nicht alle Leistungstests aus unserem Testlabor. AMDs Athlon XP 3000+ schlägt sich im Vergleich recht gut, muss aber in einigen Pentium-4-Domänen wie **Aquanox 2** oder **Dungeon Siege** ein paar Federn lassen.

Einstellungen: Radeon 9700 Pro, 512 MB DDR, Windows XP Professional und Service Pack 1, DirectX 9

Treibern für alle Komponenten. Für das AMD-Testsystem wählten wir das Nforce2-Mainboard von Asus, da auf ihm nicht nur der Athlon XP 2100+ mit standardmäßig 133 MHz FSB läuft, sondern auch die FSB-166-Prozessoren Athlon XP 2.700+ und natürlich der XP 3000+.

Ein strategischer Sieg?

Im Vergleich haben wir den Pentium 4 mit und ohne Intels Beschleunigungs-Technik Hyper-Threading (HT) getestet. In den Strategie-Spielen **Praetorians** und **Age of Mythology** liegt der Barton vor dem Pentium 4. Selbst mit aktiviertem Hyper-Threading führt AMD mit zwei bis vier Prozent. Anders hingegen zeigt sich das Bild bei **Dungeon Siege** und **Aquanox 2**, denn auch hier führt der P4 selbst ohne HT. Beide Prozessoren dominieren also in verschiedenen Spielen – da wird die Wahl zwischen Intel und AMD schon fast zur Glaubensfrage werden. Selbst der Preis des XP 3000+ ist mit 550 bis 650 Euro schon sehr nah an dem des Pentium 4 mit 3.066 (730 Euro). Damit ist er der teuerste, aber auch der schnellste Athlon XP.

Das PC-Games-Fazit

Der Barton hat wie alle neuen Prozessoren das Neuwagen-Problem. Auch er ist bei Markteinführung sehr teuer und bietet ein schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis. Spieler können wesentlich günstiger auf ihre Kosten kommen. Wenn Sie sich also einen neuen PC anschaffen wollen, sollten Sie darin ein Nforce2-Mainboard mit einem günstigen Athlon XP 2200+ verwenden. Der Prozessor ist mit 130 Euro wesentlich günstiger und reicht trotzdem für alle aktuellen Spiele noch aus. Der Vorteil der Kombination: Wenn die Barton-XPs günstiger werden, können Sie immer noch aufrüsten – demnächst folgen nämlich auch langsamere und günstigere Barton-Versionen mit den Namen 2500+, 2700+ und 2800+.

BERND HOLTMANN



Terratec **Aureon 7.1 Space**

Der neue 7.1-Sound ist noch nicht weit verbreitet. Das wird sich aber vielleicht bald ändern. Die Nettetaler setzen mit dem ICE1724 Envy 24 einen neuen Soundchip von VIA ein, der durch die 7.1-Unterstützung (Dolby Digital EX) besonders gut für die Filmwiedergabe geeignet ist. Die Sound-Ausgabe erfolgt über vier analoge Stereoausgänge. Darüber hinaus besitzt die Karte zwei optische Schnittstellen. Die Auflösung der 7.1 Space beträgt – wie für aktuelle Soundkarten üblich – 24 Bit bei einer maximalen Sampling-Rate von 96 Kilohertz. Alle gängigen 3D-Sound-Standards werden unterstützt. Aber: Nach wie vor werden Spiele durch 3D-Klang ausgebremst. **Unreal Tournament 2003** lief im Test sogar 25 Prozent langsamer als mit der Audigy 2. Klarer Pluspunkt: Alle 3D-Effekte werden ohne Störungen wiedergegeben. Lediglich an den Treibern sollte Terratec noch etwas feilen, denn die sorgten bei uns hin und wieder für Abstürze. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL AUREON 7.1 SPACE

HERSTELLER	Terratec
PREIS	Ca. € 139,-
TEL.	02157-81790
AUSSTATTUNG	1,9
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	2,7

FAZIT: Abstürze des Treibers und schlechte 3D-Performance trüben das gute Bild der Karte.

WERTUNG 2,3

PC-Spezialist **Shuttle X**

In dem kleinen Aluminium-Gehäuse arbeitet ein Mainboard mit Intel-845GE-Chipsatz und einem Pentium 4 (3,06 GHz, FSB: 533 MHz), 512 MB DDR-SDRAM (PC333) und eine 120-GB-Festplatte von Seagate. Das 3D-Triebwerk heißt Ati Radeon 9700 Pro. An der Gehäusefront- und Rückseite befinden sich Anschlüsse für USB, Firewire sowie Sound-Ausgang und Mikrofon-Eingang. Eine Besonderheit ist der eingebaute DVD-Brenner (16xCD-R, 10xCD-RW, 2xDVD-R, 1xDVD-RW, 12x DVD-ROM). Im Spieletest zeigte sich das Kraftpaket sehr energisch. Beim Botmatch von **Unreal Tournament 2003** erreichte der flinke Mini stolze 70 Bilder pro Sekunde. Wir haben die 3D-Leistung mit der eines Desktop-Systems verglichen – es gibt keinen Unterschied. Dank dicker Ausstattung (Logitech MX700 Funkmaus, Mini-Tastatur, Windows XP Prof., Terratec Cinergy 600 TV-Karte und dem Kartenlesegerät) ist der Shuttle X unschlagbar. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL PC-SPEZIALIST SHUTTLE X

HERSTELLER	PC Spezialist
PREIS	Ca. € 2.799,-
TEL.	07531-99440
AUSSTATTUNG	1,6
EIGENSCHAFTEN	1,5
LEISTUNG	1,6

FAZIT: Ein Traum für jeden PC-Spieler! Klein, handlich und mit High-End-Innenleben.

WERTUNG 1,6

Speedlink **Triton Headset**

Das Triton wird über ein rund zwei Meter langes Kabel an die Soundkarte angeschlossen und bietet Ihnen direkt am Kabel eine Mini-Fernbedienung, mit der Sie nicht nur die Lautstärke einstellen können, sondern ebenso das Mikrofon deaktivieren und die Höhen und Tiefen regulieren. Die entsprechenden Drehregler machen einen billigen Eindruck, erweisen sich aber als sehr funktionell. Die Ohrmuscheln sind sehr groß und legen sich komplett um die Lauscher, statt sie wie bei üblichen Kopfhörern zu berühren. Wer in seiner Freizeit auch DJ spielt, kann beide Ohrmuscheln um 90 Grad drehen, um sie sich beispielsweise ans Ohr zu halten. Die Klangqualität ist recht gut, der Bass verzerrt allerdings bei höherer Lautstärke etwas. Für LAN-Partys sind die Hörer eine gute Wahl, vor allem weil sie Schall von außen recht gut isolieren. Dem wahren Hi-Fi-Freak ist das Triton wegen der beschränkten Bassfähigkeiten nicht zu empfehlen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL TRITON HEADSET

HERSTELLER	PC
PREIS	Ca. € 49,-
TEL.	01805-125133
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,9
LEISTUNG	2,1

FAZIT: Bequemes Headset mit langem Kabel, gutem Klang, aber kleiner Bass-Schwäche.

WERTUNG 2,0


SAMSUNG
SAMSUNG
SyncMaster 152T
DigitAll Energiebündel
CeBIT
HANNOVER
12.-19.3.2003
Halle 21
Stand B44
25 ms schnelle
Reaktionszeit
SyncMaster 152T.
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.de

Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.



Knauserige Spieler greifen zu den günstigsten DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460), Kyro-I/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder dem 3D-Fliegengewicht Matrox G550. Schneller, und nur etwas teuer ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro/ 9100, oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen Sie bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** oder dem Unterwasserspektakel **Aquanox 2** voll auf Ihre Kosten. Zu teuer und ohne Windows-98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Finger weg! Wer schon jetzt mit der Anschaffung von **Doom 3** liebäugelt, der investiert bis zu 450 Euro in eine Grafikplatine mit Radeon-9700-Pro-Chip oder in eine der jetzt erscheinenden neuen Geforce-FX-Grafikkarten (Kostenpunkt: 600 Euro aufwärts. Die unterstützen ebenfalls DirectX 9. Damit Sie sich im Hardwaredschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten dafür infrage kommenden Grafikchips und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor MHz	Athlon/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Athlon/Pentium III 800-1.100 MHz	Duron/Celeron 800-1.300 MHz	Athlon/Pentium III 1.100-1.400 MHz	Athlon X 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400-2.533 MHz	Topmodell	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic Vivid!XS	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				Ati Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aopen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200T5 Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200					✓	✓	✓	MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Ati Radeon 8500	Ca. € 260,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			Atlantis Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Ati Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Parhelia-512						✓	✓	Albatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9500 Pro					✓	✓	✓	Elsa Gladiac 9500 Pro	Ca. € 250,-
Radeon 9700						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 380,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4Ti4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,8
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Gladiac 9500	Neue Elsa	Radeon	Ca. € 200,- 9500	64 MB	275/270 MHz (DDR) DDR-SDRAM	1,9
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9

Neueintrag diesen Monat

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,4
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,6
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV720A	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,6
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1.146,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2200+ (T-Bred)	€ 132,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent 8	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Hauptplatine	MSI K7N2-L	€ 119,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MB DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 114,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9500 Pro	€ 219,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 GB	€ 115,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Intertech 2011 BLACK 350W	€ 75,-	www.avitos.de	01805-606065

DER EINSTEIGER-PC € 830,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 1700+	€ 64,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 23,-	www.pc-cooling.de	(04392) 9 16 10
Hauptplatine	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 74,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MB DDR PC333 CL2,5 Apacer	€ 54,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Innovision Tornado GF Ti-4200/64 MB	€ 156,-	www.mb-it.de	05932-504050
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 40,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	IC35L040AVVN07, 40 Gigabyte	€ 93,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 3.173,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,06 GHz*	€ 749,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaradi Single	€ 250,-	www.oc-card.de	05141-35702
Hauptplatine	Asus P4T533 (Kombipaket inklusive RAM)	€ 499,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	512 MB RDRAM PC1066 Samsung	€ 309,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	€ 444,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GB	€ 379,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Alu Line Silver mit 400-Watt-Netzteil	€ 149,-	www.e-bug.de	05187-300604

* Für Windows XP empfohlen



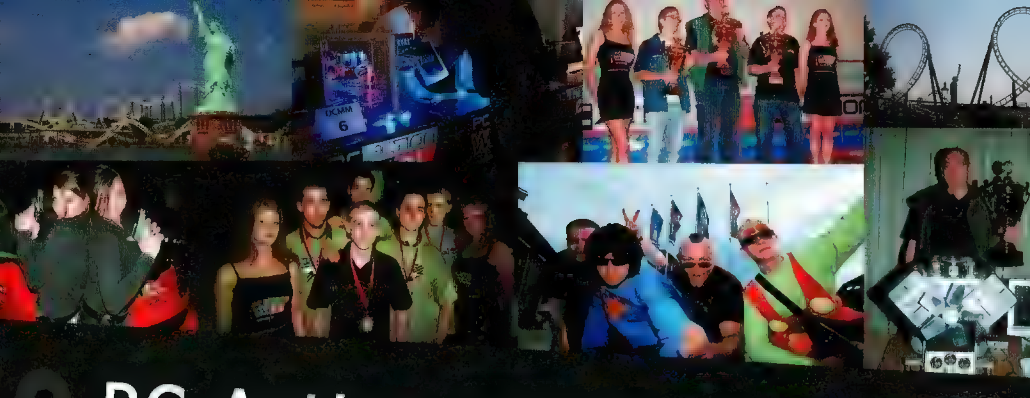
innovatek













PC-GAMES-DVD

DVD & Abo-CD

EXKLUSIV-DEMO | TROPICO 2

Als Piratenkönig haben Sie in **Tropico 2** die Aufgabe, Ihrer Truppe zu Reichtum und Glück zu verhelfen. Während die Seeräuber auf große Fahrt gehen, schuften Gefangene auf den Feldern und in den Brauereien. Die Demoversion enthält eines der acht Szenarien der Vollversion und verlangt von Ihnen den Bau eines zweiten Schiffs und den Aufbau einer Stahlindustrie sowie eines Unterhaltungsviertels, in dem die Piraten nach getaner Arbeit kräftig feiern können.

SPIELSTEUERUNG

Tropico 2 wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 733, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1 000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	200 MB

DVD

PRAETORIANS MULTIPLAYER



Schon die Solo-Kampagne von **Praetorians** begeisterte Taktiker. Seine wahren Stärken spielt das neue Projekt der **Commandos**-Macher aber im Multiplayer-Modus aus. Via Netzwerk oder Internet ringen Sie auf einer Beispielkarte mit bis zu drei menschlichen Mitspielern um die Kontrolle der Barbarendörfer, in denen Sie Nachschub für Ihre Armee rekrutieren. Alle drei Fraktionen sind mit allen ihren Truppen vertreten: Germanen, Ägypter und Römer. Sind gerade keine Feldherren aus Fleisch und Blut verfügbar, kommen im Skirmish-Modus Computergegner an die Reihe.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	49 MB

DVD

TOP-DEMO | V8 RACE DRIVER

Die Demo zu **V8 Race Driver** gehört im Grunde zum gleichen Spiel wie die Demos **TOCA** oder **DTM Race Driver**. Der Unterschied ist, dass hier nicht eine deutsche oder englische, sondern die australische Rennserie im Mittelpunkt steht. Für Sie als Demospieler hat das nur Vorteile: Mit unserer Demo bekommen Sie neue Autos und neue Strecken, die Sie in der deutschen Verkaufsversion erst bei fortgeschrittenem Spielstand erleben dürfen.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑/↓	Gas/Bremse
←/→	Links/rechts lenken
C	Kamera ändern
A/Y	Hoch-/runterschalten
Leertaste	Schaden anzeigen
Bild↓/Entf/Ende	Nach rechts/links/hinten schauen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1500, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX 8.1
HD:	130 MB

DVD

TOP-DEMO | SPLINTER CELL DEMO #2

Egal wie ausgiebig Sie die erste Demo gespielt haben – die zweite wird Sie ungleich mehr fordern. Neben einem weiteren Abschnitt des ersten Levels, dürfen Sie sich jetzt auch an einem kleinen Teil des fünften Einsatzes versuchen. Ohne Erfahrung und etwas Übung ist das jedoch kaum zu schaffen. Ein kleines Trostpflaster für Fans, die nach etlichen Verschiebungen noch etwas auf das Release von **Splinter Cell** warten müssen.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S/A/D	Vorwärts/rückwärts/links/rechts
C	Knechen
Q	An die Wand drücken
X	Kamera zurücksetzen
Z/R	Feuermodus umstellen/nachladen
2/3	Nachtsichtgerät/Infrarotsichtgerät
Maus links/Maus rechts	Primärer/sekundärer Feuermodus
Shift	Springen
Strg/Leertaste/Esc	Inventar/Aktion/Menü

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.300, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX 8
HD:	220 MB

SAFARI BIATHLON RACER

Falls Sie Racer mit Action-Einlagen mögen, sind Sie mit dieser Demo gut bedient: Mit einem futuristischen Rennauto sind Sie auf den Strecken „Lost City", „Evil Pitfall" und „Loch Ness" unterwegs, die Sie nacheinander freispielen. Schaffen Sie es nicht, Ihre Konkurrenten durch bloße Fahrkunst abzuhängen, können Sie die Gegner auch mit Schüssen aus der Bahn werfen und Geschwindigkeits-Booster einsammeln.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←	Nach links lenken
→	Nach rechts lenken
↑	Gas geben
Leertaste	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX
HD:	145 MB

XENIDIS

DVD & CD

Der Kampf im Weltraum nimmt kein Ende – und präsentiert sich bei **Xenidis** in der klassischen Variante, als Vertikal-Scroller. In der Demo dürfen Sie zwei Schauplätze des Actionspiels mit jeweils mehreren Levels ausprobieren: das offene Weltall und die Erdoberfläche. Zwischen den Missionen rüsten Sie Ihr Schiff in einem Shop gegen Credits mit zusätzlicher Feuerkraft, Schilden und anderen Extras auf.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←/→	Nach links/rechts bewegen
↑	Nach oben bewegen
↓	Nach unten bewegen
Leertaste	Schießen

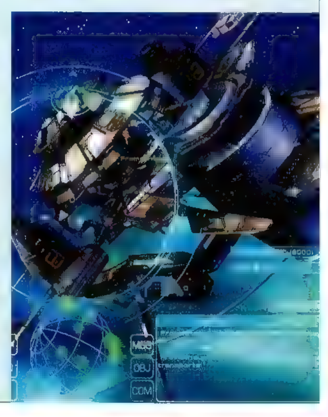
SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 32 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	30 MB

EXKLUSIV-DEMO | HOMEPLANET

DVD & CD

Homeplanet ist eine klassische Weltraum-Simulation, in der es hauptsächlich um den Kampf gegen zahlenmäßig überlegene Gegner geht. Als aufstrebender Pilot haben Sie die undankbare Aufgabe, die Flucht des Troiden-Clans vor den angreifenden Klouto zu beschützen. Eine interessante Flugphysik und eine comicartige Grafik zeichnen **Homeplanet** aus – die Hintergrundgeschichte hingegen wird wie in dem offensichtlichen Vorbild **I-War 2** leider nur per Text erzählt.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S	Beschleunigen/bremsen
Cursortasten/Maus	Steuern
Tab	Nachbrenner (nur mit eingeschalteter Trägheit)
Leertaste	Trägheit an/aus
Maus links/Maus rechts	Primär-/Sekundärwaffe feuern
V	Täuschkörper abwerfen
B	Radar-Jammer einschalten
H	Nächsten Gegner wählen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	175 MB

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Tropico 2
2	V8 Race Driver
3	Splinter Cell Demo #2
4	Enclave
5	Homeplanet
6	Praetorians Multiplayer
7	Jurassic Park: Project Genesis
8	Operation Overkill
9	Parkan: Iron Strategy
10	Safari Biathlon Racer

CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | ENCLAVE

DVD & Abo-CD



Der ewige Kampf Gut gegen Böse geht in eine neue Runde. In **Enclave** prügeln Sie sich mit Orks und Goblins, dass die Fetzen fliegen. Ihren Charakter steuern Sie wahlweise aus der Verfolger- oder Ich-Perspektive. Knifflige Rätsel gibt es keine, dafür eine schicke Grafik. Unsere Demoversion wartet mit einem Kampagnen-Abschnitt auf, den Sie als Ritter bestreiten dürfen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[W]/[S]/[A]/[D]	Vorwärts/rückwärts/links/rechts
[C]/[Leertaste]	Ducken/springen
[Q]	Nächste Waffe
[linke Maustaste]	Waffe benutzen
[E]	Gegenstand aufnehmen
[rechte Maustaste]	Benutzen
[F]	Heiltrank
[G]	Kamera

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600, 192 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 300 MB

METAL

DVD & CD

METAL ist ein klassischer Ego-Shooter im Stile von **UT 2003**. Wer als Erster das Fraglimit erreicht, hat gewonnen. Das Wasser kann **METAL** dem Genrekönig allerdings nicht annähernd reichen, was vor allem an der antiquierten Optik liegt. Unsere Demoversion dürfen Sie einen Tag lang testen, danach müssen Sie fünf Pfund berappen. Natürlich nur, wenn Ihnen das Spiel zusagt. Einen Mehrspielermodus gibt es übrigens nicht.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[↑]/[↓]/[←]/[→]	Nach vorne/hinten/links/rechts
[linke Maustaste]/[rechte Maustaste]	Feuern/einzoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 25 MB

TOP-DEMO | JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS

DVD & Abo-CD

Die Demo von **Jurassic Park: Operation Genesis** gibt Ihnen die Gelegenheit, einen Theme Park der besonderen Art zu errichten. Sie dürfen das Endlosspiel antesten und zwei der Zwischenmissionen spielen, in denen Sie bestimmte Spezies fotografieren oder außer Rand und Band geratene Urviecher aus einem Hubschrauber heraus betäuben müssen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[↑]/[↓]/[←]/[→]	Nach vorne/hinten/links/rechts
[linke Maustaste]	Gebäude anwählen/Aktion ausführen
[rechte Maustaste]	Zoomen in Hubschrauber-Mission

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.000, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	170 MB



PARKAN: IRON STRATEGY

Abo-CD

Parkan: Iron Strategy ist ein Mix aus Mech-Simulation und Echtzeit-Strategie in ansprechender 3D-Grafik. Sie steuern einen Kampfroboter aus der Ego-Perspektive in fünf Kampagnen über futuristische Kriegsschauplätze.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[1] bis [9]	Waffenauswahl
[0]	Alle Waffen einschalten
[F7]/[F8]	Quick save/load
[Tab]	TAB Ziele auswählen
[E]	Nächsten Feind ins Visier nehmen
[Enter]	Benutzen
[U]	Cockpit-Details ein/aus
[Z]	Zoom
[M]	Karte

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 700 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 210 MB

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

- Enclave (nur Abo-CD)
- Homeplanet
- Jurassic Park: Operation Genesis (nur Abo-CD)
- METAL
- Operation Overkill
- Parkan: Iron Strategy (nur Abo-CD)
- Safari Biathlon Racer
- Tropico 2 (nur Abo-CD)
- Xenidis

VIDEOS

AKTUELL

- Made in Germany: Far Cry
- Smudo testet DTM Race Driver (nur Abo-CD)

VORSCHAU

- Freelancer

TEST

- DTM Race Driver
- Rayman 3

SPIELE-TRAILER

- Casino Inc.
- Metal Gear Solid 2

PATCHES & TREIBER

- Anno 1503 Hotfix v1.02.02 (d)
- Aquanox 2 v2.149 (d)
- Die Sims Deluxe (d)
- NfS: Hot Pursuit 2 v242 (int)
- RTL Skispringen 2003 v1.58 (d)
- Zoo Tycoon Dinosaur Digs Patch für Windows XP SP1
- Zoo Tycoon Patch für Windows XP SP1
- Zoo Tycoon Update (e)

Windows 9x und Me:

- Ati Catalyst 3.1 (7.83)
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41.09

Windows 2000 und XP:

- Ati Catalyst 3.1 (7.83)
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41.09

TOOLS & SPECIALS

- Acrobat Reader
- DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP
- PCG-Tuning-Tipps
- UT 2003 Bonus Pack (nur Abo-CD)
- WinZip

OPERATION OVERKILL

DVD & CD

Schmeißen Sie den Rotor an! In **Operation Overkill** ballern Sie mit Ihrem Kampfhubschrauber reihenweise Panzer, Artilleriestellungen und Feindflieger ab. Unsere Demoversion erlaubt es Ihnen, **Operation Overkill** einen Tag lang auf Herz und Nieren zu testen. Wollen Sie länger spielen, müssen Sie fünf Pfund bezahlen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[↑]/[↓]/[←]/[→]	Nach vorne/hinten/links/rechts
[Z]/[A]	Steigen/sinken
[Y]	Nächstes Ziel
[R]	Radar
[Leertaste]	Feuern
[W]	Nächste Waffe

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 64 MB

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: 04/03

☐ PCG-Heft-CD

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Perfekte Grafik zu gewinnen!

Insgesamt sechs perfekt getunte High-End-Grafikkarten verlost PC Games in diesem Monat. **Das Besondere: Die Sapphire Radeon 9700 Pro Ultimate Edition kommt ganz ohne Lüfter aus!**

Mit freundlicher Unterstützung von Sapphire und Ati verlost PC Games unter allen Umfrage-Teilnehmern sechs Radeon-9700-Pro-Grafikkarten, die über eine raffinierte Kühlungskonstruktion verfügen und deshalb komplett ohne nervenden Lüfter auskommen. Sapphires Grafik-Flaggschiff kostet in dieser Ultimate Edition jeweils 529 Euro. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Fragebogen ausfüllen und rechtzeitig einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!



Dank der eingesetzten Wärmepumpen-Technologie („Heatpipe“) besitzt die Karte ein völlig leises und äußerst wirksames Kühlsystem, das ganz ohne Lüfter auskommt. Auch bei anspruchsvollen 3D-Spielen bleibt die Karte cool.

Zum Lieferumfang der Radeon 9700 Atlantis Pro Ultimate Edition gehört das praktische Übertaktungs-Tool Redline, aktuelle Treiber, ein deutschsprachiges Handbuch sowie TV-Kabel und ein DVI-VGA-Adapter, um auch die Ausgabe auf zwei Geräten zu unterstützen.

Die Karte ist mit jeder Menge Funktionen ausgestattet. Grundlage dafür bildet Atis Grafikchip Radeon 9700 Pro, der die Smartshader-2.0-, Smoothvision-2.0-, Hyper-Z-3- und Videoshader-Technologien unterstützt. Die Ultimate Edition besitzt 128 MB DDR-Speicherkapazität und kommt mit schnellen Chip- (325 MHz) und Speicher-Taktfrequenzen (310 MHz DDR).

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Ati Deutschland, Sapphire und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. März 2003.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 04/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
☐ Bis 16 Jahre
☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______
Vorname: ______
Anschrift: ______
______
Telefon: ______
E-Mail: ______

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?
☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games als Abonnent?
☐ Ja ☐ Nein
☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?
☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer
☐ Ja, meistens ☐ Schwankt
☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?
☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe
☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?
☐ Gar keines ☐ Höchstens eines
☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur-Schablone
☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD
☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

Artikel						
Report: Made in Germany	A	B	1	2	3	4	5
Report: Game Over Westwood?	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Warcraft 3: Frozen Throne	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Matrix	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Deus Ex 2	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Sabotage	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: World Racing	A	B	1	2	3	4	5
Test: DTM Race Driver	A	B	1	2	3	4	5
Test: Praetorians	A	B	1	2	3	4	5
Test: Blitzkrieg	A	B	1	2	3	4	5
Test: Freelancer	A	B	1	2	3	4	5
Test: Raven Shield	A	B	1	2	3	4	5
Test: I.G.I. 2: Covert Strike	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Praetorians	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Sim City 4	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: C&C Generals Mehrspieler	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Unreal 2	A	B	1	2	3	4	5
Hardware: 3DMark 03	A	B	1	2	3	4	5
Hardware: Grafikkarten-Test	A	B	1	2	3	4	5
Booklet: Spiele-Tuning	A	B	1	2	3	4	5

A Spiel interessiert mich, Artikel aber (noch) nicht gelesen
B Spiel interessiert mich nicht/Artikel nur überflogen
1 Sehr gut 2 Gut 3 Durchschnittlich
4 Geht so 5 Miserabel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)
☐ Keines der genannten
☐ Black & White 2 ☐ C&C Generals
☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
☐ Counter-Strike: Condition Zero
☐ Deus Ex 2 ☐ Die Siedler 5
☐ Die Sims Online ☐ Doom 3
☐ DTM Racer Driver ☐ Duke Nukem Forever
☐ Far Cry ☐ Freelancer
☐ GTA: Vice City ☐ Half-Life 2
☐ Halo ☐ IGI 2: Covert Strike
☐ Impossible Creatures
☐ Indiana Jones and the Emperor's Tomb
☐ Mercedes-Benz World Racing
☐ Praetorians ☐ Quake 4
☐ Rainbow Six ☐ Raven Shield
☐ Republic ☐ S.T.A.L.K.E.R.
☐ Sim City 4 ☐ Spellforce
☐ Splinter Cell ☐ Star Trek: Voyager – Elite Force 2
☐ Star Wars: Galaxies ☐ The Movies
☐ The Matrix
☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
☐ Unreal 2 ☐ Vietcong
☐ World of Warcraft ☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

Aktualität	1	2	3	4
Bildqualität DVD-Videos	1	2	3	4
Hardware	1	2	3	4
Inhaltliche Qualität DVD-Videos	1	2	3	4
Layout (Heftgestaltung)	1	2	3	4
Menüführung auf CD/DVD	1	2	3	4
Preis-Leistungs-Verhältnis	1	2	3	4
Qualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Aktualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Menge der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Tipps & Tricks	1	2	3	4
Titelgestaltung	1	2	3	4
Übersichtlichkeit	1	2	3	4
Verständlichkeit	1	2	3	4

1 Sehr gut 2 Gut
3 Durchschnittlich 4 Miserabel

HARDWARE:
Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?
☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6
☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium
☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstige

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht übertaktet)?
Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.800+).
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?
☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
☐ Ati Radeon 7500 ☐ Ati Radeon 8500
☐ Ati Radeon 9000 ☐ Ati Radeon 9000 Pro
☐ Ati Radeon 9700 ☐ Ati Radeon SDR/DDR
☐ Matrox G400/G400/G450/G550
☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro/Ti
☐ Nvidia Geforce2 MX/MX-400
☐ Nvidia Geforce2 MX-200 ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
☐ Nvidia Geforce256 ☐ Nvidia Geforce3
☐ Nvidia Geforce3 Ti-200 ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
☐ Nvidia Geforce4 MX-420
☐ Nvidia Geforce4 MX-440/460
☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200 ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
☐ STM Kyro I/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?
☐ Derzeit keines ☐ Drucker
☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL
☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme
☐ Mainboards ☐ Monitore
☐ Netzwerk ☐ Prozessoren
☐ Soundkarten/-systeme
☐ Etwas anderes

Welche Konsolen besitzen Sie?

Microsoft Xbox	1	2	3
Nintendo Game Boy	1	2	3
Nintendo Game Boy Advance	1	2	3
Nintendo GameCube	1	2	3
Sony PlayStation	1	2	3
Sony PlayStation 2	1	2	3

1 Besitze ich 2 Anschaffung geplant
3 Kein Interesse

PC-Games-DVD und -CD:
Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

Black Hawk Down	1	2	3	4	5	6	7	8
Enclave	1	2	3	4	5	6	7	8
Homeplanet	1	2	3	4	5	6	7	8
Jurassic Park: Project Genesis	1	2	3	4	5	6	7	8
METAL	1	2	3	4	5	6	7	8
Operation Overkill	1	2	3	4	5	6	7	8
Parkan: Iron Strategy	1	2	3	4	5	6	7	8
Praetorians Multiplayer	1	2	3	4	5	6	7	8
Rayman 3	1	2	3	4	5	6	7	8
Safari Biathlon Racer	1	2	3	4	5	6	7	8
Tropico 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Xenidis	1	2	3	4	5	6	7	8

1 Kein Interesse 2 Noch nicht ausprobiert
3 Demo funktioniert nicht
4 Spitze! 5 Gut 6 Durchschnittlich
7 Geht so 8 Miserabel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

Aktuell: Deus Ex 2	1	2	3	4	5	6	7
Aktuell: Far Cry	1	2	3	4	5	6	7
Test: Blitzkrieg	1	2	3	4	5	6	7
Test: C&C Generals – Mehrspieler	1	2	3	4	5	6	7
Test: DTM Race Driver	1	2	3	4	5	6	7
Test: Praetorians	1	2	3	4	5	6	7
Test: Raven Shield	1	2	3	4	5	6	7
Test: Rayman 3	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Devastation	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Merc.-Benz World Racing	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Sabotage	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Sacred	1	2	3	4	5	6	7

1 Kein Interesse 2 Noch nicht angesehen
3 Spitze! 4 Gut 5 Durchschnittlich
6 Geht so 7 Miserabel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?
☐ WinDVD ☐ PowerDVD
☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max
☐ Vario DVD ☐ Andere/weiß nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?
☐ Kaufe die CD-Ausgabe
☐ Am PC (Software-DVD-Player)
☐ TV-Gerät + DVD-Player
☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?
☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
☐ Noch nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen benötigt

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?
☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
☐ Nein, nie

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ______
Inserent: ______
Seite: ______



Exklusiv nur im Abo!

PC Games Manager GUIDE

EA SPORTS FUSSBALL MANAGER 2003

Die Insider-Tipps der Profis!

Alle Spieler- und Mannschaftswerte · Die besten Transfer-Strategien · Das perfekte Stadion · Geheime Features · Optimales Training u.v.m.

Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2003 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Der PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitansprachen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckte Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbereichen und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

- ❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.). Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC Games-Manager-Guide (Art.-Nr. [illegible])

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich oute mich als chronischer, böswilliger Nokia-Verweigerer, dessen erzkonservative Grundhaltung ihn zwingt, mit einem Telefon NUR telefonieren zu wollen.

Ich bin in einer Zeit aufgewachsen, als man Telefone nur zum Telefonieren benutzte. Damals schien die Welt ja noch irgendwie in Ordnung. Manchmal denke ich, dass ich zu alt für Telefone geworden bin, weil diese Geräte zu Gegenständen geworden sind, deren Sinn und Nutzen sich mir nicht immer und sofort erschließt. Inzwischen mutierten diese Dinger zu winzigen Allzweckwaffen, mit denen man alles Mögliche machen kann – wenn es sein muss, sogar jemanden anrufen. Das Handy vereinigt inzwischen Organizer, Kamera und Spielekonsole in sich und ich kenne Leute, die mehr Zeit mit dem Download neuer Klingeltöne als mit dem Telefonieren verbringen. Dass die Bedienungsanleitung inzwischen schwerer als das Gerät ist, daran haben wir uns gewöhnt. Woran ich mich nie gewöhnen werde, sind die wahnsinnig originellen Melodien, die immer ein wenig so klingen, als wenn ein Hund eine Spieluhr verschluckt hat. Warum kaufen sich solche Leute ein Handy statt eines Walkmans? Seit die Benutzung dieser Dinger im Auto verboten ist, kommt es zudem der Anstiftung zu einer Straftat gleich, jemanden anzurufen. Als ob es weniger vom Verkehr ablenken würde, eine SMS zu tippen. Hier wird noch ein wenig die Kreativität des Gesetzgebers gefordert sein. Wenn mein Handy GPS hat, darf ich es dann auch nicht benutzen? Darf ich es mir im Auto nicht ans Ohr halten, um Musik zu hören? Im Zweifelsfall habe ich im Auto eh nicht telefoniert, sondern ein Foto gemacht!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Mythologisch

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
*ich möchte Sie warnen: Spielen Sie auf gar keinen Fall **Age of Mythology**. Leider kam für mich diese Warnung zu spät. Eine mysteriöse E-Mail erreichte mich, in der stand, dass man, sobald man die zehnte Mission gewinnt, einen Virus auf die Festplatte bekommt, der einem das System kaputt machen soll. Da ich schon in der 15. Mission bin, machte ich mir Sorgen und schaltete den PC einfach aus. Als ich ihn heute Morgen wieder starten wollte, erschien nur irgendeine Fehlermeldung. Nun werde ich den Verdacht nicht los, dass diese E-Mail den Virus auf meine Festplatte übertragen hat. Deshalb möchte ich Sie hiermit warnen!*

IN HOCHACHTUNG: DEAD HEAD

Jetzt, wo Sie es ansprechen – mir ist es auch schon aufgefallen, dass immer mysteriöse Fehlermeldungen erscheinen, wenn ich den PC einfach so ausschalte. Ich Narr fuhr ihn daraufhin immer vorschriftsmäßig herunter, um dies zu vermeiden. Nach langen Studien fand ich heraus, dass noch einige mysteriöse Dinge zwischen Monitor und Tastatur lauern. Wenn Sie bei **Siedler 3** im siebten Level den Monitor um 36 Grad nach rechts drehen, erkennen Sie im Gebirge deutlich die germanische Rune des Thor. Seltsamerweise fiel – als ich dies, von Grauen geschüttelt, erkannte – mein Monitor um und es erschienen Blitze (!) auf meinem Schreibtisch. Gruselig! Und immer wenn ich viel online bin und die Telefonrechnung danach am siebten Tag des Monats mit der linken Hand öffne, höre ich ein geisterhaftes Rauschen. Ich brauchte Monate, um herauszufinden, dass es sich dabei nur um das Blut in meinen Adern handelte, hervorgerufen durch plötzlich ansteigenden Blutdruck. Auch die unheimlichen Geräusche nach langen Spielesitzungen konnte ich inzwischen als simples Magenknurren entlarven. Aber in Ihrem Fall handelt es sich vermutlich wirklich um Übernatürliches. Und zwar um einen alten Voodoo-Fluch, der Paranoia bei der Benutzung von Raubkopien erzeugen soll. Um ihm zu entgehen, sollten Sie umgehend einen Priester oder Softwarehändler aufsuchen.

Vergleich

Hi Rainer, was gesagt werden muss, muss gesagt werden. Ich frage mich ernsthaft, was mit der Spieleindustrie los ist. Bin ich denn immer der Doofe, wenn ich mir ein Spiel kaufe? Nüchtern betrachtet: Was bekomme ich heute, wenn ich ein Spiel kaufe? Eine kleine Plastikhülle und – wenn ich Glück habe – eine Anleitung mit maximal zehn Seiten, auf denen beschrieben steht, wie ich ein Spiel installiere – und das in sieben Sprachen. Nicht zu vergessen das Wichtigste, eine CD. Dasselbe bekommt heute auch ein Raubkopierer zustande (bis auf die Installationsanleitung). Da stimmt doch etwas nicht.

MFG CHRISTIAN

Ganz so einfach, wie du es darstellst, ist es nun doch nicht. Dass du mit der CD auch die jahrelange Arbeit eines ganzen Teams von Programmieren, Grafikern, Musikern und Leveldesignern bekommst, hast du offenbar übersehen. Nach deiner Logik würde ich dir empfehlen, Blumenerde zu kaufen. Du bekommst für nur fünf Euro immerhin zehn Kilo (!) Material, eine aufwendige, extrem haltbare Verpackung, die man hinterher noch prima als Behälter für allerlei Abfall verwenden kann, sowie lyrische Texte und ein schönes Naturfoto (alles wasserfest).

Fehler des Monats

*Servus alter Knabe, als mir das neue Heft Ausgabe 3/03 ins Haus flatterte, habe ich mich, wie immer, auf die Ausgabe gestürzt wie ein Tiger. Als ich es mir gerade in meinen Sessel gemütlich machte und den Einkaufsführer so anschaute, entdeckte ich mit meinen Adleraugen auf Seite 127 einen Fehler. Es ist ja schon wunderlich genug, dass ihr bei dem Bild der Sturmtruppen in **Jedi Outcast** „Halbgötter in Weiß" hinschreibt, aber dann auch noch zu behaupten, dass **Jedi Knight 2** nur 7 Euro kostet, ist absurd. Und in den Spalten des Einkaufsführers (Seite 124) steht geschrieben, dass das Spiel für 30 Euro zu haben ist. Habt ihr nur ein klein wenig über den Durst gesoffen oder habe ich den Fehler des Monats entdeckt? Falls ja, bitte ich um ein DVD-Laufwerk oder einen kleineren Geldbetrag.*

KEVIN SCHUBERT

„Auf die Ausgabe gestürzt wie ein Tiger"? Wie soll ich das verstehen? Ich kenne Tiger nur aus dem Zoo und ihr hervorstechendstes Merkmal ist da der echt grauenhafte Geruch. In diesem Fall würde ich dir gelegentliches Duschen nahe legen. Bei der Bildunterschrift ist dem Kollegen ein wenig die lyrische Ader durchgegangen. Da es sich dabei um ein halbwegs

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

geistreiches Wortspiel handelt, wundert es mich eigentlich, dass ausgerechnet du es nicht verstanden hast. Aber du hast natürlich Recht. Du hast den Fehler gefunden, den wir extra für euch mühsam in jeder Ausgabe verstecken. Zuerst wollte ich dir als Belohnung ein Spiel schicken, aber du hast deine Wünsche ja ebenso klipp wie klar geäußert. Da ich momentan kein DVD-ROM-Laufwerk da habe, bekommst du also, wie gewünscht, den kleineren Geldbetrag, der in Form einer unbenutzten, garantiert nicht angeleckten Briefmarke bereits an dich unterwegs ist.

Ausdruck

Sehr geehrter Herr Rosshirt, mich beschäftigt schon lange die Frage: „Was hat Christian Müller?" Schauen Sie sich das Bild mal an. Alle Redakteure der PC Games lächeln wenigstens ansatzweise, aber er guckt ernst und unfreundlich. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir beantworten könnten, warum Herr Müller so einen Gesichtsausdruck macht und die anderen nicht? MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: S. KITIS

Christian guckt auf besagtem Foto keineswegs unfreundlich. Christian kann gar nicht unfreundlich gucken! Dass er nicht das unbeschwerte Lächeln der anderen an den Tag legt, hat einen ganz einfachen Grund: Er kennt die Unkosten, die anfallen, um eine Ausgabe der PC Games fertig zu stellen! Der etwas verkniffene Gesichtsausdruck hat seinen Ursprung in einer bösen, inzwischen chronischen Gastroenteritis!

Urlaub

Hallo Rossi!

Ich habe eine wichtige Frage: Warum erscheint die PC Games immer gerade dann, wenn ich mit meinen Eltern im Urlaub bin? Das war bei Ausgabe 3/03, 1/03, 8/02 und 7/02 so. Und meistens kam sie einen Tag nach unserer Abreise heraus, daran hat auch das Abo nichts geändert. Könntet ihr

PC Games-Leser des Monats

Der Trend bei den eingesandten Leserfotos ist sehr erfreulich und geht ganz klar weg von Bierdosen leerenden Schreckgestalten hin zu adretten, freundlichen, jungen Herren. Der Kandidat des Monats nennt sich im PC-Games-Chat „Lord Aragorn" und mit seinem gewinnenden Äußeren prophezeie ich ihm eine große Zukunft im Versicherungswesen oder Autohandel.



Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats März?



SCHWAMMERL-KÖNIGIN Bei Jenny Elvers kommen nur Vollwert-Lebensmittel und Vollpreis-Spiele in den Einkaufskorb.

Fabian Günther aus Mühlhausen meint es nicht gut mit **Anno 1503**-Werbemaid Jenny Elvers – doch er erntete mit seinem Spruch die meisten Lacher. Wir revanchieren uns mit einem dicken Spielepaket – herzlichen Glückwunsch! Wir freuen uns diesmal besonders auf die neuesten Einfälle der PC-Games-Leser!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. 3. 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



IST DAS EIN BERG, MANN! PC-Games-Volontär David Bergmann beim (erfolglosen) Weltrekordversuch im Cheeseburger-Verdrücken.

ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossi

Leser fragen – PC Games antwortet

Scheibenbremser

In Ihrem Bericht schreiben Sie, dass DVDs kaum höhere Herstellungskosten als CDs aufweisen. Wie kommt dann die Preisdifferenz (PC Games DVD = € 4,99, CD-Version = € 2,99) von ca. 67 Prozent zustande?

CHRISTIAN JEPSEN, PER E-MAIL

Die Unterschiede bei den reinen Produktionskosten halten sich in der Tat in Grenzen. Dafür ist der redaktionelle Aufwand bei einer DVD natürlich viel höher: mehr Demos, mehr Videos, mehr Software. Allein die Produktion der Videos in DVD-Qualität (Aufnahme, Schnitt, Sprecher etc.) sowie die aufwendige DVD-Programmierung beschäftigen eine ganze Abteilung, die sich ausschließlich um diesen Datenträger kümmert. Dies ist der Grund für den Preisunterschied; im Gegensatz zu anderen Magazinen geben wir Kostenvorteile bei der Produktion der CD-Version direkt an die Leser weiter.

Splinter Cell

*Soweit ich es nach dem Spielen der Demo beurteilen kann, kann ich mich dem Urteil über **Splinter Cell** in fast allen Punkten anschließen. Ich bin allerdings überhaupt kein Freund von eingeschränkten Speichermöglichkeiten. Als tief liberaler Mensch denke ich, dass man dem Spieler die Freiheit geben sollte, selbst zu entscheiden, ob er zur Gruppe der beschränkten oder unbeschränkten Saver gehören will. Es wundert mich sehr, dass die Idee, die in dem Artikel anklingt, noch von niemandem richtig thematisiert wurde. Meine Idee seit langem: Warum lässt man nicht den Spieler zu Beginn des Spiels selbst entscheiden, ob er mit eingeschränkter Save-Möglichkeit oder ohne spielen will. Das kann man über den Schwierigkeitsgrad regeln oder – besser noch – separat einstellen lassen. Programmiertechnisch ist das sicher überhaupt kein Problem. Ich hab mir schon bei so vielen eigentlich tollen Spielen einen Wolf geärgert, wenn ich zum 20. Mal zehn Minuten durchs Ödland rennen musste, um dann an einer kniffligen Stelle doch wieder zu krepieren. Könnt ihr das nicht mal den Herstellern nahe legen? Ich finde kein Argument, das dagegen spricht.*

NILS, PER E-MAIL

Wie sehen das die PC-Games-Leser? Jederzeit speichern – ja oder nein?

Recycling

Ich arbeite gerade an meiner Homepage und um sie interessanter zu machen, würde ich gerne Wallpapers und Lösungen zu Spielen anbieten. Da diese auch aus Ihrem Magazin stammen, wollte ich fragen, ob ich diese benutzen darf. Selbstverständlich werde ich die Quelle nennen und auch einen Link zu Ihrer Seite stellen.

PHILIPP THOMASCHEWSKI, PER E-MAIL

Weil uns derartige Anfragen sehr häufig erreichen: Komplettlösungen und andere Artikel aus PC Games dürfen nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung online gestellt werden; Gleiches gilt für Videos von Heft-CDs und -DVDs. Die Wallpapers hingegen werden uns von den Herstellern zur Verfügung gestellt und unterliegen deren Copyright – dementsprechend können nur die zuständigen Publisher eine Genehmigung erteilen.

Neues Testcenter

*Es wäre schön, wenn ihr das alte Testcenter wieder einführen würdet, da man beim neuen die Performance einer bestimmten Rechnerkombination nicht mehr eindeutig festlegen kann (sprich: 800 MHZ ist rot, dafür ist die Grafikkarte grün und das RAM gelb, was heißt das jetzt?). Mit dem neuen Testcenter habt ihr zwar alle Kombinationen drin, man erkennt aber nichts mehr daraus. Beispiel **Unreal 2**: Bei den Grafikkarten weiß man nicht, ob das für maximale oder minimale Details gilt. Ihr könnt ja die Kästchen vom alten Testcenter kleiner machen, dann könntet ihr mehr Kombinationen machen, man könnte aber immer noch alles erkennen, da man Rot, Grün und Gelb auch bei wenig Fläche noch eindeutig unterscheiden kann.*

ALEXANDER KLEIN, PER E-MAIL

Das neue Testcenter hat den großen Vorteil, dass PC-Games-Leser nicht nur erfahren, wenn ein Spiel ruckelt, sondern auch, warum – liegt's an der Grafikkarte, am Prozessor, am Hauptspeicher? Nachdem uns viele Fragen zum Testcenter erreicht haben, erklären wir die Vorteile des neuen Systems ausführlich auf Seite 62. Wir sind sicher, dass Sie die höhere Genauigkeit und das Mehr an Information rasch zu schätzen wissen – Blitzumfragen zeigen, dass die überwältigende Mehrheit das überarbeitete Testcenter schon jetzt nicht mehr missen möchte.

Mehr Spiel fürs Geld

*Ist für **Unreal 2** in der nächsten Zeit ein Add-on geplant? Es ist nämlich schade, dass die Spielzeit so kurz ist. Hab **Unreal 2** am Freitag gekriegt, drei Stunden gespielt, samstags noch mal drei Stunden, schon war ich durch. Sonst gibt's nix zu meckern, die Grafik ist spektakulär, die Missionen sind sehr schön und vor allem abwechslungsreich. Eine derartig gute KI habe ich lang schon nicht mehr gesehen! Und auch die Waffen sind ziemlich cool. Seit **Half-Life (dt.)** habe ich mir an keinem Endgegner mehr so die Zähne ausgebissen wie beim Tosk. Kurzum: geniales Spiel! Die Entwickler haben nicht zu viel versprochen, es ist nur viel zu kurz!*

BLUES BROTHER, PER E-MAIL

*Ich habe in letzter Zeit immer öfter die Erfahrung machen müssen, dass Spiele zwar viel Spielspaß, aber aufgrund einer kurzen Spieldauer sehr wenig „Spiel" fürs Geld bieten (zum Beispiel **Unreal 2**, **Aquanox 2**). Ich sehe es nicht ein, bis zu 50 Euro für ein Computerspiel zu zahlen, das man an einem Wochenende problemlos durchspielen kann. Das ist ja noch einzusehen, wenn das Spiel beim zweiten Durchspielen immer noch Spaß macht (etwa **Gothic 2**) oder wenn es über einen guten Multiplayer-Modus verfügt. Meine Anregung in dieser Angelegenheit wäre, dass Sie zusätzlich zur normalen Spielspaß-Wertung eine Preis-*

den Erscheinungstermin nicht um zwei Tage vorverlegen? Das wäre sehr nett.

DOMENIK

Wie oft seid ihr eigentlich im Urlaub? Beim Lesen deiner E-Mail fragte ich mich, ob mich deine Eltern nicht adoptieren wollen. Ich kann niedlich gucken, esse immer brav meinen Teller auf und die Kumpels, die mich ab und zu besuchen, sind nur halb so schlimm, wie sie aussehen. Zwar gab es einmal einen schrecklichen Vorfall mit der Nachbarskatze, aber da wurde viel übertrieben. Ich würde auch immer willig die Koffer schleppen und neige bei Flugreisen nur selten zum Erbrechen – ganz besonders selten auf Überseeflügen. Natürlich sind wir gerne bereit (vor allem, da die Antwort deiner Eltern noch aussteht), das Erscheinen der PCG euren Urlaubsplänen anzupassen, und werden demnächst eine diesbezügliche Umfrage unter unseren Abonnenten starten. Ich hoffe, dass da wenigstens ein einziger Tag dabei herauskommt, an denen keiner im Urlaub ist und wir die zwölf Ausgaben auf einmal ausliefern können.

Gewalt

Hi PC Games!

Ich bin unheimlich schockiert über das, was ihr einem Leser vorsetzt! In der letzten PC Games (03/03) habt ihr satte 20 Seiten (nur im Test und in der Vorschau) über Spiele mit Gewalt, wo man Menschen umbringen soll, geschrieben. Warum schreibt ihr über solch einen Mist? Was soll schließlich daran toll sein, Menschen umzubringen? Was hinterher rauskommt, sah man ja in Erfurt. Und gerade in diesen Zeiten, in denen Krieg droht, finde ich dies überaus geschmacklos! Könntet ihr das zumindest während Kriegszeiten unterlassen?

MARC

Wir sind in keiner Weise für die Spiele verantwortlich – wir berichten nur darüber. Und die Mehrheit unserer Leser interessiert sich nun mal für derartige Spiele. Daraus einen kausalen Zusammenhang mit den schrecklichen Ereignissen in Erfurt zu konstruieren, halte ich für eine oberflächliche Betrachtung, die auch von Psychologen keineswegs bestätigt wird. Bei der Vielzahl an verkauften Titeln dieses Genres wäre sonst Amoklauf die verbreitetste Art der menschlichen Kommunikation. Wir berichten

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Leistungs- oder Preis-Spieldauer-Wertung aufnehmen. Das könnte so manchen Gamer vor bösen Überraschungen bewahren.

SVEN JAKOB, PER E-MAIL

Bei großen Tests sowie bei besonderen Auffälligkeiten (siehe **Vandell** in dieser Ausgabe) geben wir die zu erwartende Spieldauer an; ein genauer Wert ist allerdings schwierig zu ermitteln – wer fast rund um die Uhr konzentriert spielt, hat **C&C Generals** nach einem Wochenende durch und ist unter Umständen enttäuscht. Wer sich hingegen jeden Abend für drei Stündchen voranspielt, benötigt sicher zwei Wochen und ist damit hochzufrieden. Prinzipiell gilt für uns die Maxime: Lieber 15 Stunden erstklassig unterhalten als 30 Stunden gelangweilt. Dennoch möchten wir die Frage gerne an unsere Leser weitergeben: Wie viele Stunden Spielzeit sehen Sie als absolutes Minimum an?

Schotten dicht

*Da liegt sie vor mir, die PC Games. Was für eine Wertung für **Highland Warriors**! Der Redakteur, der das getestet hat, hat nicht einmal die zoom- und schwenkbare Kamera erwähnt. Ich glaube, er hat sie noch nicht mal entdeckt, denn so sehen die zwei Screenshots aus. Vielleicht hat er aber auch gar kein Mausrad. Die Auflösung ist unter 800x600 Pixeln und sämtliche Schatten und Details sind deaktiviert. Mit den Einheiten konnte er auch nicht umgehen (bei mir zerstreut sich nichts in alle Himmelsrichtungen), zwei Knöpfe mehr und er ist total überfordert. Auf dem Cover wird der Titel gar nicht erwähnt und es gibt im Test keine Motivationskurve, da man den Platz für Werbung brauchte. Dafür bekam **C&C Generals** allein für die geniale Grafik aus Pappaufstellermännchen und Kartonpanzern 90 Prozent!*

ANONYM, PER E-MAIL

*Ich habe mit Interesse Ihren Testbericht zu **Highland Warriors** in der aktuellen Ausgabe der PC Games gelesen. Nach wiederholtem Lesen Ihres Testberichts bleibt bei mir ein – sagen wir mal – etwas befremdliches Gefühl zurück, in das sich eine gehörige Portion Unverständnis mischt. Ich spiele **Highland Warriors** von Anfang an und habe keine derartigen Dinge festgestellt, bei mir funktioniert die Steuerung der Einheiten tadellos und auch die Wegfindung klappt prima! Des Weiteren reagieren meine Einheiten auf meine Befehle und führen diese anstandslos aus! Von doofen Einheiten, schlechter KI und so weiter ist in **Highland Warriors** weit und breit nichts zu sehen. Vielleicht sind Sie ja auch nur zu doof, um das Game richtig zu spielen. Lieber Herr Steidle, jetzt nehmen Sie sich doch bitte noch mal **Highland Warriors** zur Hand und spielen es länger als fünf Minuten! Und für die nächste Ausgabe von PC Games hoffe ich auf einen anständigen Nachtest!*

DIRK NÖTZEL, HAAG

*Ich habe mir **Highland Warriors** extra vorbestellt, weil ich es einfach nicht erwarten konnte. Hätte ich mal lieber den Test abgewartet: Wie man diesem abgekupferten Machwerk eine Wertung von 80 Prozent oder höher geben kann, ist mir völlig schleierhaft – da war wohl ein gutes Stück Lokalpatriotismus für einen deutschen Entwickler mit an Bord.*

MATTHIAS BEER, PER E-MAIL

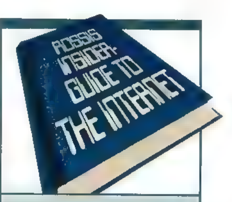
Zum Test von **Highland Warriors** erreichten uns Dutzende von Leserbriefen und -mails engagierter Fans. Deshalb haben wir uns das Spiel erneut intensiv angeschaut – leider mit gleichem Ergebnis: Im direkten Vergleich zu Referenzspielen wie **Age of Mythology, Warcraft 3, C&C Generals** und **Empire Earth** treten die Schwächen bei Grafik, KI, Spielmechanik und Missionsdesign offen zutage, so dass wir einen Wertungsabstand von 20 Punkten in jedem Fall als gerechtfertigt ansehen. Das Feedback vieler enttäuschter Käufer bestätigt dies. Wir hoffen auf einen Patch.

auch über solche Spiele, damit unsere Leser sich ein Bild davon machen und entscheiden können, ob sie ihr Geld dafür oder lieber für etwas anderes ausgeben möchten. Wir legen niemandem etwas nahe – wir berichten lediglich. Ich bin auch der Meinung, dass wir dies unseren Kunden schuldig sind und keineswegs ganze Genres einfach totschweigen sollten. Welche Alternative schlagen Sie vor?



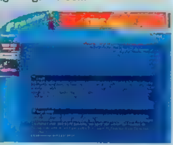
supported by GIGA.DE

WWW.SPACE-RAT.DE



WWW.FREEDOOR.DE

Gute Spiele für den PC sind immer eine Kostenfrage? Falsch. Auf dieser grafisch sehr schlichten Seite findet ihr eine Riesenauswahl an Spielen – unterteilt nach verschiedenen Genres. Und das Beste daran ist: Alle können ebenso kostenlos wie legal „gesaugt" werden.



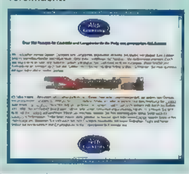
WWW.KLORAKEL.DE

Wer der Meinung ist, das stille Örtchen mit dem hoffentlich vorhandenen Papiervorrat tauge nur dazu, diverse Körperabfälle diskret zu beseitigen, irrt sich. Als Orakel kann es in allen Lebens- und Liebesfragen Erstaunliches leisten. Schon verblüffend, was einem bei längeren Sitzungen so alles einfallen kann ...



WWW.ALDI-COCKTAILS.DE

Darauf haben viele gewartet. Eine Seite voll mit Rezepten für Longdrinks und Cocktails – natürlich mit und ohne Alkohol. Und alles garantiert aus preiswerten Zutaten von Aldi, was den Einkauf erheblich vereinfacht!



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	bgenser@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder, Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender)
Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49 911/28 72-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel. 06246-882-882
Fax. 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
hecker GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2002: 281.908 Exemplare
Ermittelte Reichweite: 1.130.000 Leser

Und nun zur Werbung ...

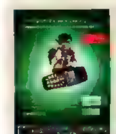
Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 186).



Platz 1
Game-Controller (Saitek)

„Uns hat die Anzeige völlig begeistert und so hoffen wir auch auf dieselbe Reaktion bei den Lesern. Das Thema war „Wireless – es geht auch ohne (Kabel)" – die perfekte Aussage für unser P3000 Wireless Pad. Wir waren überzeugt, dass sich das Motiv durch den Comic-Stil von anderen Anzeigen abhebt und einen gewissen Witz birgt. Mit diesem Stil wurde der Nutzen des Produktes allein durch das Motiv erklärt – ohne die Auflistung technischer Features. Wir freuen uns riesig, dass die Leser dies richtig erkannt und honoriert haben."

Anke Zormeier, Marketing



Platz 2
I-Mode (E-Plus)



Platz 3
I.G.I. 2 (Codemasters)

INSERENTEN



März 1993

Kurioses am Rande

Dass es sich bei der 04/1993 um die April-Ausgabe von PC Games handelte, übersahen viele Leser in ihrer Euphorie über das auf der Cover-Diskette mitgelieferte Tool FracPac. Das von der Redaktion entwickelte Pack-Programm versprach sensationelle Komprimierungsraten von über 70 % – **Wing Commander 2** hätte auf eine einzige Diskette gepasst, CD-ROMs wären nahezu überflüssig geworden. Dem mit Halbwahrheiten gespickten Begleitartikel gingen zigtausende Leser auf den Leim. Und waren ziemlich sauer, als FracPac nach minutenlanger Arbeit nur die Meldung „April! April!" ausgab. Seither sind die Aprilscherze in PC Games offensichtlicher.

Was wurde eigentlich aus ... Sir Tech?



Zur Feier des erfolgreichen siebten Teils der legendären Rollenspielreihe **Wizardry** besuchte PC Games Anfang 1993 die Firmengründer und Brüder Norman und Robert Sirotek. Die plauderten aus dem Nähkästchen: wie sich die ursprünglich in der Gießerei-Versorgung beschäftigten Siroteks 1979 einen Computer anschafften und neben der Bürosoftware ein paar Mini-Spiele programmierten. Neben der zusammen mit **Ultima** und **Might & Magic** längsten RPG-Serie der Welt entstanden bei den Kanadiern über die Jahre Perlen wie **Jagged Alliance** und **Deadly Games**. Bis zum schon damals angekündigten achten Part der **Wizardry**-Saga sollte es allerdings noch fast zehn Jahre dauern – gleichzeitig leider der letzte Titel von Sir Tech.



Test des Monats

Mitte der 90er taugten Flugsimulationen noch zum „Spiel des Monats". **Reach for the Skies**, nach dem legendären **Flight of the Intruder** der zweite Ausflug von Rowan Software, stellte die Luftschlacht um England in all ihrer epischen Breite nach. Als eine der ersten Flugsimulationen ließ **Reach for the Skies** die Spieler nicht nur als Pilot antreten, sondern wahlweise auch als General der Luftwaffe oder der Royal Air Force den Feldzug planen. Rowan Software recycelte dieses eigentlich faszinierende Konzept über die Jahre leider allzu oft. Mit **Adlertag** erschien 1999 schließlich eine Neuauflage von **Reach for the Skies** – und gleichzeitig Rowans letzte Simulation.

Spieletrends

Als einem der ersten PC-Magazine überhaupt gelang es PC Games, die aufstrebenden Entwickler von Trilobyte zu einem Interview zu überreden. Deren kommendes Adventure **The 7th Guest** war damals ob seiner fantastischen Grafik in aller Munde und sollte als eines der ersten Spiele exklusiv auf dem noch jungen Medium CD-ROM erscheinen. Ein paar Monate später stellte sich dann im Test leider heraus, dass **The 7th Guest** abgesehen von der brillanten Technik nicht viel zu bieten hatte.

Die Top-5-Tests

1. **Ragnarok** | Mirage
   Geniale Brettspiel-Umsetzung mit – fast – lebendigen Computergegnern
2. **Populous 2** | Bullfrog
   Mangels Neuerungen enttäuschendes Remake des Molyneux-Klassikers
3. **Air Warrior** | Kesmai
   Eines der ersten Onlinespiele überhaupt. Revolutionärer SVGA-Modus!
4. **Hannibal** | Starbyte
   Eine Art Deluxe-Variante des Klassikers Kaiser aus deutschen Landen
5. **Eric the Unready** | Legend
   Eines der letzten Adventures, die über Satz-Eingabe gesteuert wurden

Am 02. April erscheint die PC Games 5/2003

VORSCHAU

Brian Reynolds zeigt **Rise of Nations**, Peter Molyneux erklärt **Black & White 2**, Gearbox enthüllt **Counter-Strike: Condition Zero**: PC Games sagt, worauf Sie sich freuen dürfen und was noch besser werden muss.

TEST

Ab in den Dschungel mit **Vietcong**, sich in Indy Jones' neuestes Abenteuer stürzen oder doch lieber **Tropico 2**, das **Anno** für echte Kerle? Alle Top-Tests natürlich mit großem PC-Games-Testcenter!

TIPPS

Wie Sie als McRae-Vertretung sauber die Kurve kratzen, im **Freelancer**-Universum überleben und in **Tropico 2** eine Piraten-Insel managen – all das steht in PC Games 05/03. Außerdem: **Blitzkrieg** komplett gelöst!

CD/DVD

Freuen Sie sich auf Vorschau- und Test-Videos zu allen Mega-Hits! Außerdem angekündigt: spielbare Demos zu **Vietcong** (Singleplayer), **Mercedes-Benz World Racing** und **DTM Race Driver**!









VORAB-INFOS AB 29. MÄRZ AUF WWW.PCGAMES.DE!





